



**RIAS KARAKTER TOKOHJIN PADA CERITA ALADIN DAN  
JASMINE DALAM PERGELARAN TATA RIAS  
*FAIRYTALES OF FANTASY***

**PROYEK AKHIR**

DiajukanKepadaFakultasTeknikUniversitasNegeri Yogyakarta

UntukMemenuhiSebagianPersyaratanGuna

MemperolehGelarAhliMadya Program Studi Tata Rias Dan Kecantikan



DisusunOleh:

ERIKA SIRINGO RINGO

09519131024

**PROGRAM STUDI TATA RIAS DAN KECANTIKAN  
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

**2012**

## LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir yang berjudul "**RIAS KARAKTER TOKOH JIN PADA CERITA ALADIN DAN JASMINE DALAM PERGELARAN TATA RIAS FAIRY TALES OF FANTASY**" yang disusun oleh Nama: Erika Siringo ringo, Nim: 09519131024 ini telah dipertahankan di depan Dewan Pengaji pada tanggal 30 April 2012 dan telah dinyatakan lulus.

### DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Asi Tritanti, M. Pd	Ketua		30 April 2012
Widyabakti Sabatari, M.Sn	Pengaji		30 April 2012
Yuswati, M. Pd	Sekertaris		30 April 2012

Yogyakarta, 30 April 2012

Fakultas Teknik



DR. Moch. Bruri Triyono, M.Pd

NIP. 19560216 198603 1 003

## **PERSETUJUAN**

Proyek akhir yang berjudul **Rias Karakter Tokoh Jin Pada Cerita Aladin Dan Jasmine Dalam Pergelaran Tata Rias *Fairy Tales Of Fantasy*** ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, 30 April 2012

Dosen Pembimbing,



Asi Tritanti, M.Pd

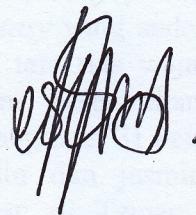
Nip. 197905526 200312 2 002

## **SURAT PERNYATAAN**

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Proyek Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Ahli Madya atau Gelar lainnya di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 30 April 2012

Yang menyatakan,



Erika Siringo ringo

NIM. 09519131024

# **RIAS KARAKTER TOKOH JIN PADA CERITA ALADIN DAN JASMINE DALAM PERGELARAN TATA RIAS FAIRY TALES OF FANTASY**

## **ABSTRAK**

**Erika Siringo ringo  
NIM. 09519131024**

Pembuatan tugas akhir ini memiliki tujuan untuk: 1) Merancang tata rias wajah untuk karakter, penataan rambut, *body painting*, dan kostum yang akan digunakan oleh jin dalam cerita Aladin dan Jasmine. 2) Menerapkan tata rias wajah untuk karakter, penataan rambut, *body painting* dan kostum yang akan digunakan oleh jin dalam cerita Aladin dan Jasmine. 3) Menampilkan tata rias karakter untuk tokoh dalam cerita Aladin dan Jasmine pada pertunjukkan *Fairy Tales of Fantasy*.

Metode yang digunakan dalam pengaplikasian rias karakter untuk tokoh Jin dalam cerita Aladin dan Jasmine adalah: 1) Menganalisa cerita Aladin dan Jasmine, mempelajari karakter tokoh, ciri fisik dan desain kostum yang digunakan oleh Jin, menentukan dan mengembangkan serta sumber ide, mengaplikasikan pada saat latihan rias wajah, penataan rambut dan *body painting* serta kostum dengan menerapkan unsur dan prinsip desain. 2) Tahap persiapan alat dan bahan, mendiagnosa wajah, melakukan test *make up*, tahap pelaksanaan yang meliputi latihan pada model dengan tujuan menciptakan *make up* karakter dan fantasi yang sesuai dengan Jin kemudian melakukan tahapan evaluasi 3) Melakukan tahapan persiapan pergelaran dengan melaksanakan gladi kotor untuk menyesuaikan dengan *lighting* dan ukuran panggung, setelah itu melaksanakan gladi bersih yang menggunakan *make up*, penataan rambut, *body painting* dan kostum yang akan ditampilkan pada saat pergelaran tata rias *Fairy Tales of Fantasy* di Taman Budaya Yogyakarta.

Hasil proyek akhir berupa pagelaran *Fairy Tales of Fantasy* yang meliputi: 1) Hasil tata rias wajah untuk karakter, penataan rambut, *body painting*, dan kostum keseluruhan dalam pagelaran *Fairy Tales of Fantasy* yang sudah sesuai dengan desain rancangan yang ada. 2) Hasil penerapan tata rias wajah untuk karakter, penataan rambut, *body painting* dan kostum keseluruhan dalam pagelaran *Fairy Tales of Fantasy* sesuai dengan desain yang ada. 3) Penampilan tata rias karakter untuk tokoh jin dalam cerita aladin dan jasmine pada pertunjukkan *Fairy Tales of Fantasy* yang dilaksanakan di Taman Budaya Yogyakarta pada tanggal 17 Maret 2012.

## **CHARACTER MAKE UP GENIE FIGURE IN THE STORY OF ALADIN AND JASMINE PERFORMANCES FAIRY TALES OF FANTASY**

### **ABSTRACT**

**Erika Siringo Ringo  
NIM. 09519131024**

Making this thesis aims to: 1) Designing for the character makeup, hair styling, body painting, and costumes that will be used by the genie in the story of Aladdin and Jasmine. 2) Applying makeup for the character, styling, body painting and costumes that will be used by the genie in the story of Aladdin and Jasmine. 3) Displays cosmetology character to character in the story Aladdin and Jasmine on Fairy Tales of Fantasy show.

The method used in the application of makeup in character to character in the story Aladdin and Jasmine are: 1) Analyze story of Aladdin and Jasmine, studying the character, physical characteristics and costume design used by Jin, determine and develop and source of ideas, apply at the time of exercise makeup, hair and body painting and costumes by applying the elements and principles of design. 2) Phase preparation tools and materials, diagnose facial, make-up test, the implementation phase which includes training on the model with the goal of creating characters and fantasy makeup to suit Jin then perform the evaluation phase. 3) Conducting preparatory stage performances by performing dry rehearsal for adjust the lighting and the size of the stage, then execute rehearsals are using makeup, hair styling, body painting and costumes that will be displayed when the concert cosmetology Fairy Tales of Fantasy in Yogyakarta Cultural Park.

The results of the final project in the form of Fairy Tales of Fantasy performances which include: 1) Results for character makeup, hair styling, body painting, and costume performances overall in the Fairy Tales of Fantasy which is in conformity with the design of an existing design. 2) The application of makeup for the character, styling, body painting and overall the performance costumes Fairy Tales of Fantasy accordance with existing designs. 3) look-up character to character in the story genie aladin and jasmine in the Fairy Tales of Fantasy show which was held in Yogyakarta Cultural Park on March 17, 2012.

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur dipanjangkan ke hadirat Yang Maha Kuasa, atas selesainya Laporan Proyek Akhir Program Studi Tata Rias dan Kecantikan Jurusan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta tahun 2012. Proyek akhir dengan judul “Rias Karakter Tokoh Jin Pada Cerita Aladin Dan Jasmine Dalam Pergelaran Tata Rias *Fairy Tales Of Fantasy*”. Merupakan salah satu syarat dalam menyelesaikan studi di Universitas Negeri Yogyakarta dalam jenjang Diploma tiga.

Penulis juga tidak lepas dari dukungan dan bantuan dari berbagai pihak, baik mulai dari tim pelaksana Praktik Industri dan tim lainnya. Terimakasih penulis ucapan kepada :

- a. Prof. Dr. Rochmad Wahab, M.Pd, MA. selaku rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
- b. Dr. Moch. Bruri Triyono selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
- c. Noor Fitrihana, M.Eng selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
- d. Yuswati, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Tata Rias dan Kecantikan Jurusan Pendidikan Teknik Boga Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
- e. AsiTritanti, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing dan Dosen Akademik yang dengan penuh kesabaran dan kesetiaan telah memberikan semangat dan motivasi untuk menyelesaikan penulisan Proyek Akhir ini.

- f. Widyabakti Sabatari, M.Sn selaku Dosen Penguji ujian Proyek Akhir yang telah bersedia menyediakan waktu dan tenaga untuk menguji serta membimbing penulis.
- g. Keluarga yang berada di Kalimantan, Medan, dan Solo yang telah memberikan dorongan semangat dan berbagai motivasi.
- h. Keluarga besar Situmorang Sipituama yang berada di Yogyakarta terutama Naposo yang tidak dapat disebutkan semuanya. Terimakasih sudah memberikan dukungan yang membangun dan selalu menemani penulis baik dalam keadaan suka maupun duka.
- i. Kepada para model dari awal praktek hingga akhir praktek, terutama kepada Mas Fandi selaku model pada saat pergelaran Proyek Akhir.
- j. Tim produksi, pengisi acara, dkk yang tidak dapat disebutkan semuanya. Terima kasih karena telah mendukung acara ini hingga penulis dapat melaksanakan pergelaran ini dengan lancar.
- k. Seluruh teman seperjuangan Tata Rias dan Kecantikan angkatan 2009 terutama sahabat ku Dhieny Yosimeida yang selalu dan tak pernah lupa untuk memberikan semangat dan dukungan dalam mempersiapkan pergelaran dan penyusunan Proyek Akhir 2012.

Harapan penulis adalah, dengan terselesaiannya Laporan Proyek Akhir ini, dapat memberikan manfaat bagi kemajuan pengetahuan untuk semua pihak. Saran dan kritik yang membangun, akan lebih membantu proses kedepan agar menjadi lebih baik.

Yogyakarta, 30 April 2011

Penulis

Erika Siringo ringo

## ***PERSEMBAHAN***

1. *Terima kasih dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Kuasa atas karunia dan kasih sayangnya.*
2. *Bapak dan mama yang telah memberikan semangat, nasihat dan dukungan yang begitu besar.*
3. *Kakak kuHely Siringo ringo yang senantiasa memberikan motivasi.*
4. *Saudara-saudari dan teman-teman yang telah membantu Proyek Akhir saya.*

## MOTTO

*Orang yang sempurna bukanlah orang yang otaknya sempurna, melainkan orang yang dapat menggunakan otaknya yang kurang sempurna dengan sebaik-baiknya.*

*Aristoteles*

*Mulailah menggarap sedikit demi sedikit ide yang ada dalam pikiran Anda, jangan jadikan ide tersebut hanya sebatas wacana.*

*Anonim*

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b>	
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>i</b>
<b>PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>vi</b>
<b>PERSEMBAHAN .....</b>	<b>ix</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xvii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	7
C. Batasan Masalah .....	8
D. Rumusan Masalah .....	8
E. Tujuan.....	9
F. Manfaat.....	9
G. Keaslian Gagasan .....	10
<b>BAB II KAJIAN TEORI.....</b>	<b>11</b>
A. Sinopsis Cerita .....	11
1. Alur Cerita Aladin Dan Jasmine.....	11
2. Penokohan Jin Dalam Cerita Aladin Dan Jasmine.....	13
3. Ciri fisik Jin Dalam Cerita Aladin Dan Jasmine .....	13
B. Sumber Ide.....	13
1. Pengertian Sumber Ide .....	13
2. Penggolongan Sumber Ide.....	14
3. Pengembangan Sumber Ide .....	15
4. Sumber Ide Gambar Jin.....	16
C. Desain .....	17
1. Pengertian Desain .....	17
2. UnsurDesain .....	17
3. Prinsip Desain.....	25
D. Tata Rias Wajah .....	26
1. Pengertian Tata Rias Wajah .....	26
2. Jenis – Jenis Tata Rias Wajah .....	27
3. Tata Rias Wajah Karakter .....	27
4. Tata Rias Wajah Panggung .....	30

5. Tata Rias Wajah Fantasi.....	32
6. Peralatan, Lenan Dan Kosmetik .....	32
E. Penataan Rambut .....	33
1. Pengertian Penataan Rambut.....	33
2. Jenis – Jenis Rambut .....	34
3. Aplikasi Penataan Rambut .....	37
F. Body Painting .....	37
1. Pengertian <i>Body Painting</i> .....	37
2. Jenis – Jenis <i>Body Paintng</i> .....	37
3. Aplikasi <i>Body Painting</i> .....	38
G. Kostum Dan Aksesoris .....	38
1. Pengertian Kostum .....	38
2. Jenis – Jenis Kostum .....	38
3. Bagian – Bagian Kostum.....	39
4. Sumber Ide Kostum .....	39
5. Pengertian Aksesoris .....	40
6. Sumber Ide Aksesoris.....	40
H. Pagelaran .....	40
1. Pengertian Pagelaran .....	40
2. Tema Pagelaran .....	41
3. Panggung .....	41
4. Tata Cahaya .....	47
5. Penataan Musik .....	57
6. Manajemen Pagelaran .....	60
<b>BAB III RANCANGAN KONSEP .....</b>	<b>62</b>
A. Rancangan Tata Rias Wajah .....	62
1. Desain Rias Wajah Keseluruhan .....	62
2. Desain Rias Mata.....	63
3. Desain Alis.....	64
4. Desain Bibir.....	65
5. Desain Telinga .....	66
B. Rancangan Penataan Rambut.....	66
1. Desain Penataan Rambut Tampak Depan.....	67
2. Desain Penataan Rambut Tampak Samping.....	67
3. Desain Penataan Rambut Tampak Belakang.....	67
4. Desain Jenggot.....	68
C. Rancangan Body Painting.....	68
1. Desain <i>Body Panting</i> Bagian Perut.....	68
2. Desain <i>Body Painting</i> Bagian Kaki .....	69
D. Rancangan Kostum .....	69
1. Desain Kostum Secara Keseluruhan.....	70
2. Desain Kostum Perbagian.....	70
3. Desain Aksesoris .....	71

<b>BAB IV PROSES HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>73</b>
A. Proses Tata Rias Karakter.....	73
1. Diagnosa Wajah Talent.....	73
2. Hasil Latihan Test <i>Make Up</i> Dan Pembahasan .....	74
3. Hasil Pembahasan Rias Wajah Keseluruhan .....	76
4. Hasil Dan Pembahasan Rias Wajah Mata .....	76
5. Hasil Dan Pembahasan Bibir Dan Alis.....	77
B. Hasil Dan Pembahasan Penataan Rambut .....	78
1. Hasil Dan Pembahasan Tampak Depan.....	79
2. Hasil Dan Penataan Rambut Tampak Samping.....	79
3. Hasil Dan Pembahasan Penataan Rambut Tampak Belakang .....	80
C. Hasil Dan Pembahasan <i>Body Painting</i> .....	80
1. Hasil Dan Pembahasan <i>Body Painting</i> Secara Keseluruhan .....	81
2. Hasil Dan Pembahasan <i>Body Painting</i> Secara Perbagian .....	81
D. Hasil Pembahasan Kostum Dan Aksesoris .....	82
1. Hasil Kostum Secara Keseluruhan .....	82
2. Hasil Kostum Perbagian .....	82
3. Hasil Aksesoris .....	84
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>86</b>
A. Kesimpulan .....	86
B. Saran.....	87
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>89</b>
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Sumber ide .....	14
Gambar 2 Skema Warna .....	23
Gambar 3 Denah Panggung Prosenium .....	43
Gambar 4 Panggung Portable .....	44
Gambar 5 Panggung Arena Tapal Kuda .....	45
Gambar 6 Panggung Arena Bentuk U .....	45
Gambar 7 Panggung Arena Bujur Sangkar .....	46
Gambar 8 Panggung Arena Bentuk Lingkaran .....	45
Gambar 9 Panggung Terbuka .....	47
Gambar 10PAR 64 .....	53
Gambar 11 <i>Flood Halogen / CYC</i> .....	53
Gambar 12 <i>Scanner</i> .....	55
Gambar 13 <i>Moving Lights</i> .....	56
Gambar 14 <i>Moving Lights</i> .....	56
Gambar 15 <i>Follow Spot</i> .....	57
Gambar 16 <i>City Ligh Color / Wash</i> .....	57
Gambar 17 Desain Alis Mata .....	63
Gambar 18 Desain Wajah .....	63
Gambar 19 Desain Rias Mata .....	64
Gambar 20 Desain Rias Alis .....	65
Gambar 21 Desain Rias Bibir .....	65
Gambar 22 Desain Kuping .....	66
Gambar 23 Desain Rambut .....	67
Gambar 24 Desain Rambut Tampak Samping .....	67
Gambar 25 Desain Rambut Tampak Belakang .....	67
Gambar 26 Desain Jenggot .....	68
Gambar 27 Desain <i>Body Painting</i> Bagian Perut .....	68
Gambar 28 Desain <i>Body Painting</i> Bagian Kaki .....	69
Gambar 29 Desain Kostum Keseluruhan .....	70
Gambar 30 Desain Rompi .....	70
Gambar 31 Desain Celana .....	70
Gambar 32 Desain Panet .....	71
Gambar 33 Desain Anting .....	71
Gambar 34 Desain Kalung .....	71
Gambar 35 Desain Gelang .....	71
Gambar 36 Desain Cincin .....	72
Gambar 37 Desain Sepatu .....	72
Gambar 38 Desain Gesper .....	72
Gambar 39 Foto <i>Talent</i> Tanpa <i>Make Up</i> .....	74
Gambar 40 Rias Wajah Keseluruhan .....	76
Gambar 41 Hasil Rias Mata .....	77

Gambar 42 Hasil <i>Make Up</i> Bibir Dan Alis.....	78
Gambar 43 Lateks Dan Rambut .....	79
Gambar 44 Penataan Rambut Tampak Depan.....	79
Gambar 45 Penataan Rambut Tampak Samping.....	79
Gambar 46 Penataan Rambut Tampak Belakang .....	80
Gambar 47 Hasil <i>Body Painting</i> Keseluruhan.....	81
Gambar 48 Hasil <i>Body Painting</i> Bagian Perut .....	81
Gambar 49 Hasil <i>Body Painting</i> Bagian Kaki.....	81
Gambar 50 Kostum Keseluruhan .....	82
Gambar 51 Rompi .....	82
Gambar 52 Celana .....	83
Gambar 53Panet .....	83
Gambar 54Sepatu .....	83
Gambar 55Anting .....	84
Gambar 56Kalung .....	84
Gambar 57Gelang.....	84
Gambar 58Cincin.....	84
Gambar 59Gesper .....	85
Gambar 60 Anting dan latek.....	85

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 1: Tabel Hasil latihan test *Make up* dan pembahasan.....74

## **DAFTAR LAMPIRAN**

- |             |                          |
|-------------|--------------------------|
| Lampiran 1  | : Jin dan Kupu-kupu      |
| Lampiran 2  | : Jin dan Aladin         |
| Lampiran 3  | : Jin's Action I         |
| Lampiran 4  | : Jin's Action II        |
| Lampiran 5  | : Jin's Action III       |
| Lampiran 6  | : Jin dan Konseptor      |
| Lampiran 7  | : Jin dan Konspetor      |
| Lampiran 8  | : Jin dan Konseptor      |
| Lampiran 9  | : Konsep Panggung Aladin |
| Lampiran 10 | : Ruangan Pertunjukan    |

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Rias wajah bukan merupakan suatu hal baru, karena sejak ribuan tahun yang lalu sudah dikenal dan diterapkan khususnya oleh kaum wanita, dimana setiap bangsa memiliki standar tertentu akan arti cantik. Tata rias adalah seni menggunakan bahan kosmetika untuk menciptakan wajah peran sesuai dengan tuntutan lakon. Selain itu tata rias adalah suatu ilmu yang mempelajari tentang seni mempercantik diri sendiri atau orang lain dengan menggunakan kosmetika. Pemakaian kosmetika untuk tata rias sendiri telah dikenal sejak jaman dahulu, dimana kata *kosmetikos* berarti keterampilan berhias.

Sementara itu di jaman *modern* seperti sekarang ini konsep cantik dengan *make up* sudah bergeser menjadi cantik dengan memiliki tubuh yang sehat, berpenampilan cantik, menarik serta tampil muda. Fungsi pokok rias adalah mengubah watak seseorang, baik dari segi fisik, psikis, dan sosial. Fungsi bantuan rias adalah untuk memberikan tekanan terhadap perannya. Sementara itu tujuan dari tata rias yaitu untuk memperelok dan mempercantik wajah dan tubuh, baik dengan kosmetik maupun dengan bantuan bedah plastik.

Pada pergelaran Tata Rias dan Kecantikan angkatan 2009, tema yang diangkat adalah *Fairy Tales Of Fantasy*. *Fairy Tales Of*

*Fantasy*mempunyai arti yaitu sebuah dongeng khayalan, dimana *Fairytales* adalah dongeng sedangkan *Fantasy* adalah khayalan. Dongeng adalah cerita yang tidak benar-benar terjadi terutama tentang kejadian zaman dahulu yang aneh-aneh dan dapat juga diartikan sebagai perkataan/berita yang tidak betul. Pemilihan cerita dongeng ini mempunyai alur drama. Drama merupakan tiruan kehidupan manusia yang diproyeksikan di atas pentas. Perkataan “drama” berasal dari bahasa Yunani “*draomai*” yang berarti berbuat, berlaku, bertindak atau beraksi. Drama berarti perbuatan, tindakan atau *action*.

Pemilihan cerita dongeng antara lain ialah Kisah Aladin dan Jasmine, Snow White, Swan Like, Cinderella, Rapunzel, Beauty and The Beast dan Slepping Beauty. Terpilihnya cerita dongeng itu karena dongeng ini masih sering didengar oleh kalangan anak-anak dan sering ditampilkan baik dalam acara TV maupun melalui media lain seperti pertunjukan anak TK maupun pertunjukan operet dan pentas sekolah. Tujuan dari pemilihan dongeng ini agar masyarakat (umumnya anak-anak) tidak meninggalkan atau melupakan dongeng warisan leluhur dan menggantinya dengan cerita-cerita yang ditampilkan di TV karena dongeng memiliki pesan moral yang terkandung dalam setiap ceritanya.

Dengan berubahnya perkembangan jaman sekarang ini banyak orang tua maupun anak-anak yang melupakan cerita dongeng, oleh sebab itu dalam pagelaran Magnum Opera ini diangkatlah cerita yang dilatar belakangi oleh cerita dongeng. Diangkatnya cerita dongeng ini karena

anak-anak lebih tertarik untuk menonton kartun atau film yang ada di TV.

Selain itu cerita dongeng juga ditinggalkan oleh anak-anak karena orang tua atau pengasuh sudah tidak memfasilitasi anak-anak dengan cerita dongeng seperti buku sehingga anak-anak kurang paham dengan keberadaan cerita dongeng ini, lalu dengan kesibukan masing-masing orang tua juga kurang memperhatikan kebutuhan anak dan tidak meluangkan waktu untuk memperkenalkan apa sebenarnya dongeng itu. Dengan demikian maka anak-anak jadi lebih tidak peduli dan lebih mengikuti tayangan yang tersedia di televisi. Padahal melalui dongeng inilah anak-anak dapat membentuk pribadinya, sementara itu didalam dongeng juga terdapat harapan dan pesan moral sehingga anak-anak tidak hanya mendengar tetapi juga mengerti akan nilai positif yang ada.

Cerita dongeng Aladin dan Jasmine adalah cerita dari negeri Timur Tengah (Irak) yang mengisahkan kehidupan dan jalan cinta Aladin dan Jasmine. Aladin adalah seorang pria miskin yang tak memiliki apa pun sampai-sampai untuk makan saja dia harus mencuri, sedangkan Jasmine adalah seorang putri raja yang cantik jelita dan baik hati. Pada suatu saat Aladin bertemu dengan seorang paman yang memintanya masuk kedalam gua untuk mengambil lampu ajaib yang ada dibawah gua tersebut. Ternyata paman tersebut memiliki niat yang tidak baik dan karena niatnya tersebut, maka lampu ajaib pun menjadi milik Aladin dan mengubah kehidupan Aladin menjadi lebih meningkat. Meningkatnya kehidupan

Aladin terjadi karena didalam lampu ajaib tersebut ternyata ada seorang jin yang dapat menuruti semua permintaan pemilik lampu ajaib tersebut.

Dalam pagelaran ini tokoh karakter yang berperan ialah Jin yang ada dalam lampu ajaib milik Aladin. Jin yang dimaksudkan dalam cerita ini adalah Jin yang berada dalam lampu ajaib milik Aladin. Dalam pagelaran ini Jin akan berperan dengan karakter yang protagonis sesuai dengan alur cerita. Jin adalah mahluk halus yang tidak dapat dilihat dengan mata dan yang dianggap berakal.

Karakter dan sifat yang diperankan oleh tokoh Jin adalah pemalu terhadap orang yang tidak dikenal, penolong, rendah hati, bersahabat, pandai membawa diri dalam berteman, dan setia sedangkan penampilannya dapat kita lihat secara kasat mata yaitu adalah ramah, gagah, bijaksana, cerdik, suka membantu, dan humoris. Untuk menampilkan tokoh Jin yang sesuai dengan penekohan yang ada maka mahasiswa ditantang untuk menunjukkan kreativitas dan kemampuan dalam membentuk karakter Jin yang sebenarnya.

Dalam pembentukan karakter Jin dapat kita sesuai dengan gambaran ataupun desain yang ada. Pada kisah aslinya Jin hanya berpenampilan klasik, yaitu menggunakan celana dan rompi dimana seluruh tubuh berwarna biru. Selain itu Jin juga menggunakan topi seperti yang dikenakan oleh kaum bangsawan dari kota tersebut dan diberi aksen tambahan seperti batu permata dan aksesoris pendukung lainnya adalah gelang tangan, kalung, cincin dan sepasang anting-anting. Gambar yang

ada ini maka dapat dikembangkan pula sesuai dengan penampilantokoh Jin yang telah di desain dan dikembangkan.

Pengembangan terhadap tokoh Jin ini dilakukan sesuai dengan harapan yang akan dibawa pada saat pagelaran berlangsung. Pada penerapan untuk pagelaran ini maka diharapkan pengembangan yang ada sudah sempurna. Pengembangan yang akan dikakukan adalah memilih permainan warna yang akan dikenakan oleh Jin sesuai dengan watak yang diperankan. Salah satu pengembangannya ialah agar Jin tidak menggunakan topi, melainkan tampil dengan rambut yang hanya ada pada bagian atas (menggunakan bantuan silikon).

Perlengkapan lain yang digunakan dalam pementasan ini adalah penataan lampu. Tujuan penataan lampu ialah memberi pengaruh psikologis, dan juga dapat berfungsi sebagai ilustrasi atau suasana pentas. Secara lebih jelas tujuan dari penataan lampu adalah penerangan antara pentas dan aktor, memberikan efek alami dari waktu seperti jam, musim hari dan cuaca selain itu juga dapat membantu melukis dekor dan memberikan adegan yang tidak statis misalnya, dengan menggunakan lampu dapat dicapai efek tiga dimensi dan dapat diciptakan komposisi yang beraneka ragam dalam pentas.

Penataan pentas dan dekorasi yang diangkat dalam acara Proyek Akhir ini menggunakan jenis pentas konvensional dimana bentuk panggung yang masih menggunakan *proscenium*, (tirai depan). Bentuknya statis, dengan konstruksi seperti ini banyak menggunakan korden–korden

pembatas (*wing*) hiasan atas (*teaser border*) dan dekorasi lukisan yang disesuaikan dengan latar kejadian. Dalam penataan pentas menggunakan latar belakang suasana yang lazim disebut dengan *Scenery*, yaitu latar belakang dimana pentas diadakan untuk mempertunjukkan lakon. Latar belakang yang dapat disesuaikan antara lain adalah tempat, zaman menurut sejarah, aliran kesenian, dan tema/jiwa/karakter dengan atau lakon yang didapat.

Fungsi dari dekorasi adalah untuk memberi latar belakang. Dekorasi dapat berwujud *scenery*, tetapi sering hanya melatarbelakangi sementara itu berdasarkan tempat untuk mewujudkan dalam pagelaran ini adalah dekorasi dalam bentuk *Ekspresionisme* yang berarti ungkapan dalam batin. Juru dekorasi bebas mengungkapkan kehendaknya sesuai dengan tafsiran terhadap lakon itu sendiri. Komposisi pentas juga memiliki aspek yang diantaranya adalah komposisi yang tidak boleh sembarangan tetapi harus membantu mengungkapkan cerita.

Tujuan yang diharapkan dalam pagelaran ini adalah agar masyarakat umum lebih mengenal cerita–cerita dongeng yang ada diluar negeri. Selain dari itu, masyarakat juga dikenalkan dengan berbagai tokoh yang memiliki karakter berbeda seperti Jin dengan bentuk badan dan penampilan yang berbeda dengan yang biasanya. Dengan menampilkan tokoh yang sesuai dengan karakter pada cerita maka masyarakat dapat membayangkan alur cerita sambil melihat sendiri tokoh yang ada dalam alur tersebut. Pagelaran ini akan diakan di Taman Budaya Yogyakarta

(TBY) yang memiliki kapasitas 500-800 penonton. Pemilihan tempat ini juga dilakukan secara seksama sesuai dengan kebutuhan akan pagelaran ini, kebutuhan yang dimaksud seperti ruang lingkup penonton, parkiran, ruang make up dan keadaan panggung yang dapat membantu tim produksi agar dapat mendesain panggung sesuai dengan alur cerita yang akan ditampilkan.

## **B. Identifikasi Masalah**

Identifikasi masalah mengacu pada latar belakang yang ada pada penyusunan proyek akhir seperti:

1. Sulitnya mencari tema cerita bagi mahasiswa Tata Rias dan Kecantikan angkatan 2009 melakukan pergelaran tugas akhir yang akan mengangkat beberapa cerita dongeng.
2. Bergesernya dongeng klasik yang digantikan oleh cerita-cerita anak modern.
3. Belum adanya pergelaran tata rias fantasi dan karakter yang mengangkat cerita dongeng.
4. Susahnya membuat sebuah pertunjukan yang menarik bagi *audince*.
5. Sulit untuk memberikan kostum atau busana yang nyaman bagi Jin agar dapat menampilkan sifat dan karakternya yang diinginkan.
6. Pemilihan warna, teknik pengaplikasian kosmetika yang akan dikenakan oleh Jin.
7. Penataan rambut yang sesuai tokoh Jin yang melakukan banyak gerakan pada saat diatas panggung.

### C. Batasan Masalah

Cerita Aladin dan Jasmine ini terdiri dari beberapa kisah. Dari beberapa kisah tersebut para tokoh memiliki karakter yang berbeda. Proyek akhir ini membatasi permasalahan pengembangan yang ada pada riasan wajah, penataan rambut/sanggul, body painting, dan aksesoris Jin.

Salah satu masalah yang ada adalah karakter yang ada pada tokoh Jin dalam cerita Aladin dan Jasmine yaitu sosok Jin yang murah hati, baik, dan tidak pernah merasa dimanfaatkan oleh Aladin padahal semua perubahan yang terjadi dalam hidup Aladin adalah karena kebaikan dari Jin tersebut.

### D. Rumusan Masalah

Seperti yang telah penulis kemukakan dalam latar belakang masalah maka dapat dirumuskan bahwa permasalahan yang ada dalam tokoh Jin adalah:

1. Bagaimana merancang tata rias wajah untuk karakter, penataan rambut, *body painting* dan kostum yang akan digunakan oleh Jin dalam cerita Aladin dan Jasmine pada pertunjukan *Fairy Tales of Fantasy*?
2. Bagaimana menerapkan tata rias wajah untuk karakter, penataan rambut, *body painting* dan kostum Jin dalam cerita Aladin dan Jasmine pada pertunjukan *Fairy Tales of Fantasy*?
3. Bagaimana menampilkan tata rias karakter untuk tokoh Jin dalam cerita Aladin dan Jasmine pada pertunjukan *Fairy Tales of Fantasy*?

## **E. Tujuan**

Berdasarkan rumusan masalah yang ada diatas maka tujuan yang dapat diambil dalam proyek akhir ini adalah:

1. Merancang tata rias wajah untuk karakter, penataan rambut, *body painting* dan kostum yang akan digunakan oleh Jin dalam cerita Aladin dan Jasmine.
2. Menerapkan tata rias wajah untuk karakter, penataan rambut, *body painting* dan kostum yang akan digunakan oleh Jin dalam cerita Aladin dan Jasmine.
3. Menampilkan tata rias karakter untuk tokoh Jin dalam cerita Aladin dan Jasmine pada pertunjukan *Fairy Tales of Fantasy*.

## **F. Manfaat**

Manfaat yang diharapkan dalam proyek akhir ini adalah:

1. Bagi Penyusun
  - a. Mendorong kreativitas penulis dalam menciptakan karya-karya yang baru dan inovatif.
  - b. Dapat menerapkan berbagai kemampuan, keahlian dan pengetahuan yang dimiliki untuk menciptakan sebuah karya.
  - c. Dapat mengekspresikan kreativitas dalam merias dan membentuk karakter yang sesuai dengan penekohan yang ada.
2. Bagi Perguruan Tinggi
  - a. Melahirkan ahli kecantikan yang profesional dan mampu bersaing dengan dunia luar.

- b. Mempromosikan kepada masyarakat luas tentang Prodi Tata Rias dan Kecantikan melalui pagelaran *Fairy Tales Of Fantasy*.
- 3. Bagi Masyarakat
  - a. Mengetahui bahwa adanya jurusan Tata Rias dan Kecantikan yang mampu mencetak perias handal yang profesional.
  - b. Memberikan informasi kepada masyarakat khususnya anak-anak tentang berbagai cerita yang diangkat dalam pergelaran *Fairy Tales Of Fantasy*.
  - c. Memberikan wacana yang tidak diketahui masyarakat umum pada jurusan Tata Rias dan kecantikan seperti *make up* fantasi, *make up* panggung, *body painting*, sanggul gala dan penataan rambut seperti yang karakter tokoh Jin yang diciptakan dalam pergelaran *Fairy Tales Of Fantasy*.

## **G. Keaslian Gagasan**

Penulisan proyek akhir dengan judul Rias Karakter Tokoh Jin Pada Cerita Aladin Dan Jasmine Dalam Pergelaran *Fairy Tales Of Fantasy* ini mendapat sumber ide dalam cerita Aladin dan Jasmine. Penulis akan mengembangkan karakter penokohan melalui *make up* yang dikenakan, penataan rambut, *body painting*, busana yang dikenakan atau bahkan aksesoris yang akan dikenakan. Semua ide ini penulis wujudkan semaksimal mungkin sebagai pembuktian keaslian dari proyek akhir ini. Penulisan poroyek akhir ini asli dari gagasan penulis sendiri dan tidak terdapat gagasan atau karya orang lain.

## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### A. Sinopsis Cerita

##### 1. Alur cerita Aladin dan Jasmine

Aladin adalah seorang pria yang lahir dinegara Persia. Dia tinggal berdua dengan ibunya. Mereka hidup dalam kesederhanaan hingga pada suatu hari ada seorang lelaki yang mengaku bahwa ia adalah saudara kandung ayah Aladin yang telah meninggal. Aladin dan ibunya sangat bahagia karena dapat bertemu dengan saudaranya.

Suatu ketika Aladin diajak oleh pamannya untuk mencari pekerjaan. Pada saat melakukan perjalanan pamannya mengeluarkan mantra lalu dengan seketika terbukalah tanah. Lalu pamannya menyuruh Aladin untuk masuk dan mengambil lampu ajaib. Paman itu lalu memberi Aladin sebuah cincin dan menyuruhnya masuk kedalam gua untuk mengambil lampu ajaib yang ada didalam. Setelah sampai didalam Aladin sangat kaget karena didalam gua tersebut terdapat banyak permata, dan perhiasan. Aladin mengambil lampu ajaib yang dimaksud oleh pamannya. Akan tetapi, ketika sudah sampai diatas pintu yang terbuka hanya cukup untuk lampu antik saja. Aladin pun berpikir untuk berada didalam dan dengan seketika pintu itu pun tertutup rapat.

Sambil berdoa Aladin mengusap-usap lampu ajaib tersebut. Setelah digosok-gosok maka keluarlah asap dan Jin. Aladin sangat takut.

Lalu Jin itu minta maaf dan bertanya pada Aladin apakah ada yang bisa dia bantu, dan Aladin pun meminta agar ia diantar pulang. Ketika Aladin telah sampai dan bertemu dengan ibunya maka Jin kembali masuk ke dalam lampu ajaib.

Ketika bertemu dengan ibunya Aladin menceritakan tentang lampu ajaib tersebut dan membuktikannya dengan menyuruh Jin itu untuk menyajikan makanan. Suatu hari Aladin sangat terpesona dengan kecantikan dan kebaikan putri dari seorang raja yang bernama Jasmine. Sesampainya dirumah Aladin menceritakan pertemuannya kepada ibunya dan menyampaikan keinginannya untuk memperistri Jasmine. Ibunya lalu berangkat ke istana dan menceritakan maksud kedatangannya dan anaknya. Lalu raja bertanya apakah Aladin bersedia menjadikan putrinya sebagai istri dan dengan senang hati Aladin pun menjawab bersedia. Suatu ketika paman penyihir yang mengaku pamannya kembali datang dan merebut semua yang dimiliki oleh Aladin termasuk lampu ajaib dan Jasmine. Tanpa pikir panjang Aladin menggosok cincin yang pernah diberikan oleh penyihir tersebut dan ia memerintahkan Jin tersebut untuk merebut kembali apa yang telah direbut. Setelah Jin dapat merebut dan mengembalikan apa yang dimiliki oleh Aladin maka kerajaan pun kembali berbahagia.

[http://www.ceritaanak.org/index.php?option=com\\_content&view=article&id=63:cerita-anak-dongeng-aladin&catid=34:cerita-dongeng-anak&Itemid=53](http://www.ceritaanak.org/index.php?option=com_content&view=article&id=63:cerita-anak-dongeng-aladin&catid=34:cerita-dongeng-anak&Itemid=53)

## **2. Penokohan Jin dalam cerita Aladin dan Jasmine**

Karakter Jin dalam cerita Aladin dan Jasmine adalah rendah hati, penolong dan pandai. Selain itu Jin juga memiliki sifat yang ramah, humoris dan cerdik. Sifat penolong itu dapat dilihat ketika Jin menolong Aladin untuk bertemu dengan ibunya. Jin juga terlihat gagah dan bijaksana setiap menyelesaikan masalah yang dihadapi oleh Aladin.

## **3. Ciri fisik Jin dalam cerita Aladin dan Jasmine**

Ciri fisik yang dimiliki oleh Jin adalah memakai jenggot. Jin juga menggunakan rambut tambahan. Bentuk bibir yang dimiliki oleh Jin berbentuk kartu remi dengan warna putih. Selain itu Jin juga menggunakan *softlines* berwarna putih untuk menyamakan dengan warna bibir dan untuk menyambungkan dengan warna bagian mata.

## **B. Sumber Ide**

### **1. Pengertian sumber ide**

“Sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan desain baru” (Sri Widarwati, 1996: 58). Menurut Widjiningsih (1990:70) “Sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat merangsang lahirnya suatu kreasi”. Sedangkan menurut Chodiyah dan Wisri A.Mamdy (1982: 171), “Sumber ide adalah sesuatu yang dapat merangsang lahirnya kreasi baru”.

Menurut Triyanto, Noor Fitrihana dan Mohammad Adam Zerussalem (2011: 22), sumber ide adalah bagian dari konsep penciptaan atau menjadi landasan visual terciptanya suatu karya. Sumber ide dapat berasal dari apa saja yang berada di sekitar manusia, contohnya dunia fauna, flora, beberapa bentuk geometris, kejadian aktual di masyarakat bahkan proyeksi masa depan maupun berbagai macam impian manusia.

Jadi dapat disimpulkan bahwa sumber ide adalah segala sesuatu yang dipikirkan atau pun yang ada di sekitar kita. Sumber ide tidak perlu diambil secara keseluruhan melainkan dapat diambil bagian tertentu dan menarik atau yang memiliki keistimewaan lebih sebagai contoh menginginkan warnanya saja.

## **2. Pengolongan Sumber ide**

Menurut Porrie Muliawan (2002: 09), penggalian sumber inspirasi untuk menciptakan sebuah desain terdiri dari:

a. Sri Ardiyati Kamil (1986: 30-32)

- 1) sejarah dan penduduk asli
- 2) alam
- 3) pakaian kerja

b. Chaambeers

- 1) Sejarah perkembangan mode
- 2) Alam

c. Shaffer dan Tate

- 1) Klipping
- 2) Majalah mode
- 3) *Sheet book*
- 4) Musium
- 5) *Fine art*
- 6) *Contemporer art*
- 7) *Commersial art*
- 8) Film (*movies*)
- 9) *Home furniture*

**3. Pengembangan Sumber ide**

Menurut Hartatiyati Sulistio ( : 104) sumber ide sebagai pengembangan busana dibagi menjadi 2 yaitu:

- a. Faktor-faktor penentu dalam kreasi baru
- b. Model kreasi baru

Tugas akhir ini mengembangkan sumber ide Jin dalam cerita Aladin dan Jasmine yang didapat dari media visual yaitu internet. Melalui sumber ide yang didapat kemudian dibuat ciptaan baru tanpa mengubah wujud aslinya. Jadi pengembangan sumber ide yang digunakan adalah hasil dari kreasi lama yang diubah menjadi kreasi yang baru.

#### 4. Sumber ide Gambar Jin

Tugas akhir ini menggunakan sumber ide Jin dalam cerita Aladin dan Jasmine. Sumber ide untuk rias wajah diambil dari ilustrasi atau gambaran Jin aladin itu sendiri. Gambaran yang ada dalam benak anak-anak tentang Jin Aladin adalah sosok Jin yang baik dan yang memiliki badan besar dan memiliki badan berwarna biru. Sumber ide rambut diambil dari penokohan Jin itu sendiri. Dalam pagelaran ini Jin bukan mengenakan topi layaknya seorang bangsawan namun mengenakan rambut tambahan yang akan menunjukkan kesan humoris bagi yang melihatnya. Sumber ide body painting yang digunakan oleh Jin adalah asap yang menyerupai gumpalan awan. *Body painting* ini diaplikasikan pada bagian kaki dan perut. Sumber ide asap tersebut muncul ketika lampu ajaib tersebut digosok, maka muncullah asap dan Jin tersebut. Sumber ide untuk kostum berasal dari masyarakat di negara Persia sendiri yang selalu menggunakan celana dan rompi.



Gambar 1: Sumber Ide Jin  
(sumber gambar: [www.googleimage.com](http://www.googleimage.com) )

## C. Desain

### 1. Pengertian desain

“Desain adalah suatu rancangan yang dapat diwujudkan pada bendanya atau perilaku yang dapat dirasakan, dilihat, didengar, dan diraba”(Arifah A. Riyanto, 2003: 1). Menurut Sri Widarwati (1994: 2), “Desain adalah suatu rancangan atau gambaran suatu obyek atau benda yang dibuat berdasarkan susunan garis, bentuk, warna dan tekstur”. Sedangkan menurut Widjiningsih (1982: 1), “Desain adalah suatu rancangan gambar yang nantinya dilaksanakan dengan tujuan tertentu yang berupa susunan garis, bentuk, warna dan tekstur”. Berdasarkan beberapa pengertian desain di atas dapat disimpulkan desain adalah suatu rancangan benda nyata atau bahkan perilaku manusia yang dapat dirasakan, dilihat, didengar, dan diraba berdasarkan dengan bentuk, susunan garis, warna dan tekstur.

### 2. Unsur desain

#### a. Garis dan arah

##### 1) Garis

Menurut Atisah Sipahelut Petrussumardi (1991: 24) yang dimaksud dengan garis adalah “hasil goresan dengan benda keras di atas benda alam (tanah, pasir, daun, batang pohon dan sebagainya)”. Menurut Prapti Karomah dan Sicilia Sawitri (1986:35), garis dapat dibedakan menjadi :

##### a) Garis Lurus

Garis lurus berdasarkan arahnya dapat dibedakan menjadi garis vertical, horizontal, dan diagonal. Garis lurus pada suatu hasil riasan akan memberikan kesan tegas dan berwibawa, bagi orang yang memakai kostum dengan garis lurus maka akan memberikan kesan tinggi dan berwibawa.

b) Garis Melengkung

Garis melengkung dapat dibedakan menjadi garis sedikit melengkung, garis melengkung biasa, dan garis sangat melengkung sehingga merupakan setengah lingkaran.

Untuk bentuk garis melengkung ini dapat diaplikasikan dalam *styling* atau pembentukan rambut seperti *curly*. Selain itu dapat pula diaplikasikan untuk proses suatu *painting* dengan contoh painting yang digunakan seperti bunga mawar dll. Untuk pengaplikasian pada rias wajah dapat kita lihat pada bagian alis, *eye liner* dan bibir.

Garis mempunyai sifat yang dapat memberikan kesan pada suatu desain *make up* yaitu :

a) Garis lurus memberikan kesan keras, pasti, dan tegas.

Garis lurus tegak dapat memberikan kesan langsing dan tinggi. Sedangkan garis lurus datar memberikan kesan lebar ataupun mendekkan. Dalam riasan wajah garis lurus ini sering ditemukan dalam riasan wajah karakter.

Dapat juga digunakan untuk kostum dengan tampilan model kostum atau pun gambar yang ada pada kostum.

b) Garis lengkung memberikan kesan luwes, lembut, riang, indah, feminine atau gembira. Untuk riasan wajah dengan menggunakan garis lengkung dapat dilihat dalam riasan mata sampai pada alis. Bagian kelopak mata yang akan diwarna sebaiknya memiliki garis lengkung yang indah agar maka klien dapat dipandang sebagai mata yang indah. Sedangkan untuk garis lengkung pada alis akan menampilkan kesan anggun dan feminim. Pada bagian *body painting* kita dapat menggambar dengan bentuk awan, asap atau bentuk bunga atau hewan lainnya. Untuk penataan rambut kita juga dapat menampilkan kesan garis yang melengkung pada sanggul atau pun pada *styling* yang akan dikenakan.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwagaris adalah hasil goresan benda keras diatas permukaan yang digunakan untuk mengungkapkan emosi dan perasaan seseorang sesuai arah dan tujuannya.

## 2) Arah

”Setiap garis memiliki arah yaitu mendatar (horizontal), tegak lurus (vertikal) dan miring ke kiri dan

miring ke kanan (diagonal)” (Sri Widarwati, 2000: 8).

Menurut Arifah A. Riyanto (2003: 32) ”Antara garis dan arah saling berkaitan, karena semua garis mempunyai arah vertikal, horizontal, diagonal dan lengkung”.

Menurut Widjingsih (1982: 4) setiap arah memberi kesan yang berbeda yaitu :

- a) Arah mendatar atau horizontal memberi kesan tenang, tentram, dan pasif.
- b) Arah tegak lurus atau vertikal memberi kesan agung, kokoh, stabil dan berwibawa.
- c) Arah diagonal memberi kesan lincah, gembira dan melukiskan gerak perpindahan yang dinamis.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa arah dan garis sangat berkaitan, dapat dikatakan demikian karena garis memiliki arah vertikal, horizontal, diagonal dan lengkung, misalnya garis lipit yang dibuat vertikal, garis empire yang dibuat horizontal dan lain sebagainya.

#### b. Bentuk dan Bidang

##### 1) Bentuk

”Unsur bentuk ada dua macam yaitu bentuk dua dimensi dan bentuk tiga dimensi. Bentuk dua dimensi adalah bidang datar yang dibatasi oleh garis, sedangkan bentuk tiga dimensi adalah ruang yang bervolume dibatasi oleh permukaan”. (Sri

Widarwati, 1993:10). Menurut Soekarno dan Linawati Basuki (2004) "Bentuk merupakan rancangan bentuk dasar yang mudah dipahami, yang akan dituangkan kedalam bentuk pola rancangan dan nantinya diwujudkan ke bentuk pakaian sebenarnya". Menurut sifatnya bentuk juga dibedakan menjadi dua yaitu

- a) Bentuk geometris. Misalnya segitiga, kerucut, segiempat, trapesium, lingkaran, silinder.
- b) Bentuk bebas. Misalnya bentuk daun, bunga, pohon, titik air, batu-batuan dan lain-lain.

Menurut Arifah A. Riyanto (2003: 242) bentuk dibedakan menjadilima yaitu :

- a) Bentuk segi empat dan segi panjang.
- b) Bentuk segitiga dan kerucut.
- c) Bentuk lingkaran dan setengah lingkaran.
- d) Bentuk yang mempunyai sisi dan ruang.
- e) Bentuk sebagai hiasan.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa bentuk ada dua macam yaitu bentuk dua dimensi dan bentuk tiga dimensi. Bentuk dua dimensi dibatasi dengan garis misalnya gambar desain busana, sedangkan bentuk tiga dimensi mempunyai volume.

## 2) Bidang

Bidang dalam seni rupa merupakan salah satu unsur seni rupa yang terbentuk dari hubungan beberapa garis. Bidang dibatasi kontur dan merupakan 2 dimensi, menyatakan permukaan, dan memiliki ukuran. Bidang dasar dalam seni rupa antara lain, bidang segitiga, segiempat, trapesium, lingkaran, oval, dan segi banyak lainnya

## c. Ukuran

“Ukuran yang kontras atau berbeda pada suatu desain dapat menimbulkan perhatian dan menghidupkan suatu desain, tetapi dapat pula menghasilkan ketidakserasan apabila ukuran tidak sesuai” (Widjiningsih, 1982: 5). Ukuran adalah dimensi benda yang menyangkut ruang dan dimensi manusia (Atisah Sipahelut dan Petrus Sumadi, 1991: 34). Maka dapat disimpulkan bahwa ukuran dapat menentukan panjang pendek dan besar kecil bentuk yang dapat menghidupkan desain, tetapi juga dapat menghasilkan ketidakserasan.

## d. Warna

### 1) Pengertian warna

Menurut Sadjiman Ebdi Sanyoto 2009: 13 “warna dapat didefinisikan secara objektif / fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan, atau secara subjektif / psikologis sebagai bagian dari pengalaman indra penglihatan”.

## 2) Filosofi warna

Menurut filosofinya, warna terbagi menjadi dua yaitu warna *additive* dan *subtractive*. *Additive* adalah warna-warna yang berasal dari cahaya yang disebut spektrum. Sedangkan warna *subtractive* adalah warna yang berasal dari pigmen. Warna pokok *additive* ialah merah, hijau, dan biru. Warna pokok *subtractive* menurut teori sian (*cyan*), magenta, dan kuning (*yellow*). Dalam teori, warna-warna pokok *additive* dan *subtractive* disusun kedalam sebuah lingkaran. Didalam lingkaran tersebut warna pokok *additive* dan warna pokok *subtractive* saling berhadapan atau saling berkomplemen (Sadjiman Ebdi Sanyoto 2009: 16) .



Gambar 2: Skema Warna  
(Sumber: <http://desaingratis.com/info/filosofi-warna/>)

## e. Tekstur

”Tekstur adalah sifat permukaan dari suatu benda yang dapat dilihat dan dirasakan, sifat-sifat permukaan tersebut antara lain kaku, lembut, kasar, halus, tebal, tipis dan tembus terang

(transparan)” (SriWidarwati: 14 ). Menurut Widjiningsih (1982: 5)

”Tekstur adalah sifat permukaan dari garis, bidang maupun bentuk”. Menurut Chodiyah dan Wisri S. Mamdy (1982: 22)

”Tekstur adalah garis, bidang dan bentuk mempunyai suatu tekstur atau sifat permukaan, selain dapat dilihat juga dapat dirasakan”.

Misalnya sifat permukaan yang kaku, lembut, kasar, halus, tebal, tipis, dan tembus terang. Permukaan dapat bersifat licin, polos, kasar atau bergelombang. Tekstur yang perlu diperhatikan dalam riasan wajah adalah tebal tipisnya pengaplikasian *foundation* dan bedak yang digunakan. Selain itu dalam pengaplikasian *body painting* tekstur juga sangat diperhatikan, apakah desain *painting* tersebut ingin menggunakan tekstur yang timbul atau sebagainya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan tekstur adalah sifat permukaan dari garis, bidang maupun bentuk yang dapat dilihat dan dirasakan. Kosmetik dapat menimbulkan berbagai macam kesan dimana didalam pengaplikasian *make up* dapat ditemukan berbagai macam efek sesuai dengan kebutuhan akan peran dan kebutuhan.

#### f. Value (nilai gelap terang)

Value adalah tonalitas warna, terang-gelap warna atau derajat keterangan warna, yang memiliki skala value berupa sembilan tingkatan keabu-abuan. Tingkatan ini dimulai dari hitam lalu abu-abu tua yang berangsur-angsur menuju keabu-abu muda

sampai putih. Skala value ini untuk mengukur keterangan warna-warna atau sering disebut lightness, Sadjiman Ebdi Sanyoto (2009: 85). Menurut Sri Widarwati (2000 :10)"Value (nilai gelap terang) adalah suatu sifat warna yang menunjukkan apakah warna tersebut mengandung hitam dan putih dimana untuk sifat gelap menggunakan warna hitam dan untuk sifat terang menggunakan warna putih.

Unsur desain adalah beberapa hal yang akan digunakan dalam sebuah proses pendesainan. Unsur desain itu sendiri terbagi menjadi beberapa bagian yang diantaranya adalah garis dan arah, dimana garis terdiri dari garis lurus, garis melengkung, dan arah juga dibagi menjadi tiga yaitu arah yang mendatar / horizontal, arah tegak lurus / vertikal dan arah yang diagonal.

Unsur desain juga terdiri dari bentuk, bidang, ukuran, warna, tekstur, dan value. Bentuk juga memiliki bagian diantaranya, bentuk geometris, bentuk bebas, bentuk segi empat, dan segi panjang, bentuk segitiga dan kerucut, bentuk lingkaran dan setengah lingkaran, bentuk yang mempunyai sisi dan ruang, serta bentuk yang digunakan sebagai hiasan.

### **3. Prinsip desain**

Prinsip-prinsip desain menurut Prapti Karomah, (1990:32) meliputi kesatuan, pusat perhatian, keseimbangan, perbandingan dan irama". Menurut Widjiningsih (1982 : 11), "Prinsip-prinsip desain adalah

suatu cara menggunakan dan mengkombinasikan unsur-unsur desain menurut prosedur tertentu". Sedangkan menurut Sri Widarwati (2000 :15) "Prinsip-prinsip desain adalah suatu cara untuk menyusun unsur-unsur sehingga tercapai perpaduan yang memberi efek tertentu". Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa prinsip-prinsip desain adalah suatu cara yang terdiri kesatuan, pusat perhatian, keseimbangan, perbandingan dan irama sesuai prosedur sehingga terjadi perpaduan yang dapat memberi efek tertentu.

## **D. Tata Rias Wajah**

### **1. Pengertian tata rias wajah**

Tata rias wajah adalah seni menggunakan bahan kosmetika untuk menciptakan wajah peran sesuai dengan tuntutan lakon, Herman J. Waluyo (2006:137). Sementara Martha Tilaar (1995:2) mengatakan bahwa tata rias wajah adalah suatu seni yang bertujuan untuk mempercantik wajah dengan menonjolkan bagian yang sudah indah dan menyamarkan atau menutupi kekurangan pada wajah.

Tata rias adalah cara untuk merubah perawakan seseorang dengan menggunakan kosmetik, perubahan yang dilakukan dapat dilakukan pada bagian yang kurang sempurna atau bahkan pada bagian yang sudah sempurna sekalipun.

## 2. Jenis-jenis tata rias wajah

Menurut Herman J. Waluyo (2006:137-138) berdasarkan jenis rias, tata rias wajah dapat diklasifikasikan menjadi delapan jenis rias, yaitu sebagai berikut:

- a. Rias jenis, yaitu rias yang dapat mengubah peran.
- b. Rias bangsa, yaitu rias yang mengubah kebangsaan seseorang.
- c. Rias usia, yaitu rias yang mengubah usia seseorang.
- d. Rias tokoh, yaitu rias yang membentuk tokoh tertentu yang sudah memiliki ciri fisik yang harus ditiru.
- e. Rias watak, yaitu rias yang sesuai dengan watak peran.
- f. Rias temporal, yaitu rias yang dibedakan karena waktu atau saat tertentu.
- g. Rias aksen, yaitu rias yang hanya memberikan tekanan kepada pelaku yang memiliki anasir sama dengan tokoh yang dibawakan.
- h. Rias lokal, yaitu rias yang ditentukan oleh tempat atau hal yang menimpa peran saat itu.

## 3. Tata rias wajah karakter

- a. Pengertian rias wajah karakter

Karakter *make up* (*Character Make up/Stage make up*) adalah untuk menampilkan watak tertentu bagi seseorang aktor dan aktris di panggung. Rias wajah karakter dimaksudkan untuk membantu aktor menggambarkan suatu peran dengan membuat wajahnya/mukanya menyerupai muka peranan watak yang akan

dimainkan. Untuk mengungkapkan gambaran watak tersebut dapat dilakukan rias wajah yang menonjolkan secara realistik maupun non realistik. Rias wajah karakter ini dipergunakan untuk persiapan-persiapan bagi acara siaran TV, film, sandiwara, pentas mengikuti suatu pola umum dan biasanya perias mengadakan rapat naskah (*script conference*) dengan produser atau sutradara sebelum atau sesudah membaca naskah.

b. Ciri-ciri rias wajah karakter

- 1) Garis-garis rias wajah yang tajam.
- 2) Warna-warna yangdikenakan dipilih yang menyolok dan kontras.
- 3) Alas bedak yangdigunakan lebih tebal.

c. Hal-hal yang harus diperhatikan dalam merias karakter

- 1) Menganalisa gambaran watak yang diinginkan,
- 2) Mewujudkan gambaran watak tersebut dengan mempertimbangkan 8 faktor yang menentukan yaitu:
  - a) Keturunan/ras/genetik.
  - b) Usia/umur.
  - c) Kepribadian misalnya berwatak keras, ramah, berwibawa, lucu, atau manja.
  - d) Kesempurnaan jasmani, atau adanya cacat yang menonjol.
  - e) Kesehatan, apakah tokoh itu orang yang akan ditampilkan sakit-sakitan.

- f) Mode busana, tidak rias wajahnya saja, tetapi juga tatanan rambutnya, busana dan perlengkapannya yang menunjang.
  - g) Lingkungan, seorang yang hidup di daerah tropis tentunya beda dengan mereka yang hidup di daerah sub tropis.
  - h) Pendidikan seseorang yang berasal dari kalangan terpelajar akan tampilbeda dengan yang kurang terpelajar baik dalam hal tata rias wajah, rambut maupun busana dan perlengkapannya.
- d. Prinsip rias wajah karakter
- 1) Karakter tata rias adalah menggarap tata rias pada wajah untuk merubah wajah sesuai dengan peran yang dimainkan jangan sampai terlihat di tata rias, dilihat dari arah penonton. Ia harus kelihatan wajar, jadi harus memberikan gambaran yang nyata kepada penonton.
  - 2) Tata rias jangan sampai mengganggu wajah pemain, *crepe hair* jangan sampai mengikat kebebasan urat-urat muka/wajah. Jadi jangan memberikan tata rias yang menganggu kenyamanan wajah pemain itu sendiri.
  - 3) *Make up* seorang pemain kelihatan dari jauh yaitu di atas panggung di bawah sinar lampu, harus mempertimbangkan faktor (*stage lighting*) dan jarak antara penonton dan pemain.

- 4) Tata rias yang baik memberikan bantuan besar sekali pada pemain, jadi mempergunakan tata rias sebagai bantuan yang penting pada *acting* tetapi tidak sebagai pengganti untuk *acting*.
- e. Macam rias wajah karakter
- 1) Rias karakter dasar (tengkorak)
  - 2) Rias karakter orang tua (sedih/menderita dan gembira)
  - 3) Rias karakter dewas pria
  - 4) Rias karakter cacat/luka
  - 5) Rias karakter lucu/badut
  - 6) Rias karakter binatang
  - 7) Rias karakter nenek sihir ( Mak Lampir, Nini Pelet, dan lain-lain).

[http://www.geocities.ws/kurcantik204/rias\\_wajah\\_karakter\\_orang\\_tua\\_bella.pdf](http://www.geocities.ws/kurcantik204/rias_wajah_karakter_orang_tua_bella.pdf)

#### **4. Tata rias wajah panggung**

Menurut, Nelly Hakim dkk (1985: 139-140) rias wajah panggung adalah rias wajah malam hari dengan tekanan efek-efek tertentu, supayaS perhatian secara khusus tertuju kepada wajah. Tata rias wajah panggung juga dapat diartikan sebagai *make up* yang dapat menunjang penampilan seseorang diatas panggung dan menunjukkan lakon yang dibawakan. Corak rias wajah panggung tergantung pada jarak antara penonton dan pentas makin jauh jarak ini makin tebal pula rias wajahnya, makin kasar garis-garis wajah dan makin nyata kontras

antara berbagai warna yang dipakai. Sebaliknya makin dekat jarak antara penonton dan pentas, makin tipis dan halus hasil riasannya. Secara garis besar teknik yang digunakan dalam pengaplikasian *make up* adalah dimulai dengan memakai alas bedak yang sangat menutup dan mengenakan warna yang dapat membuat wajah menjadi cerah. Alas bedak yang digunakan harus alas bedak yang tahan air (*waterproof*) agar riasan wajah tidak lekas terhapus oleh keringat. Selanjutnya ialah mengoreksi bagian-bagian wajah yaitu, hidung, mata, alis, bulu mata dan bibir. Bayangan mata, sipat mata alis, bayangan hidung, pemerah pipi, dan pemerah bibir yang dikenakan harus membuat garis-garis kasar dan tebal agar terlihat warna yang kontras. Pemakaian bulu mata palsu dalam tata rias wajah panggung sangat disarankan. Kecenderungan menjadi datarnya wajah karena alas bedak yang tebal, perlu diimbangi dengan penciptaan tekstur wajah yang nyata dengan menggunakan warna-warna cerah (*tints*) untuk bagian yang sempit dan perlu ditonjolkan sementara itu warna-warna yang gelap (*shades*) digunakan untuk daerah yang sempit. Tindakan akhir yang harus diperhatikan dalam tata rias wajah panggung adalah mengoreksi, meperbaiki dan menambah bedak sambil menekan-nekan dengan *spons* atau kapas lembab agar tidak terlihat mengkilat karena keringat.

## 5. Tata rias wajah fantasi

Rias fantasi adalah riasan yang menampilkan kemahiran perias untuk menghasilkan suatu perwujudan tertentu. Untuk riasan fantasi dapat menggunakan warna yang bervariasi atau beragam. Rias fantasi tidak memiliki batasan namun memiliki suatu presentasi bagi perias untuk mewujudkan suatu hasil wujud fantasi yang dimiliki agar menjadi suatu kreasi yang dapat diperlihatkan. Yang paling utama dan dibutuhkan dalam rias wajah fantasi adalah keaslian dan kreatifitas periasnya.

Rias wajah fantasi adalah suatu seni tata rias yang bertujuan untuk membentuk kesan wajah model menjadi wujud khayalan yang di angan angankan, tetapi segera dikenali oleh yang melihatnya. Rias wajah fantasi dapat juga merupakan perwujudan khayalan seorang ahli kecantikan yang ingin melukiskan angan-angan berupa, tokoh sejarah, pribadi, bunga atau hewan, dengan merias wajah, melukis di badan, menata rambut busana dan kelengkapannya. Misalnya wujud seorang ratu yang cantik, putri bunga, putri dewi laut, putri duyung atau yang lainnya.

[\(http://www.geocities.ws/kurcantik204/rias\\_wajah\\_fantasi\\_bella.pdf\)](http://www.geocities.ws/kurcantik204/rias_wajah_fantasi_bella.pdf)

## 6. Peralatan, lenan dan kosmetik

### a. Alat dan lenan

#### 1) Kuas cat

- 2) Mangkok
- 3) Kuas set
- 4) Spon
- b. Kosmetik
  - 1) *Cream bodypainting*
  - 2) *Eye liner*
  - 3) *Eye make up remover*
  - 4) *Baby oil*
  - 5) Sinwit

## **E. Penataan Rambut**

### **1. Pengertian penataan rambut**

Penataan rambut adalah dasar dari pratata (*setting*) rambut.

Penataan rambut bertujuan untuk memberikan kesan keindahan dan meningkatkan penampilan, kerapian, keanggunan serta keserasian bagi diri seseorang menurut nilai-nilai estetika yang berlaku (Endang Bariqina dan Zahida Ideawati, 2001: 105).

Dalam seni tata rias rambut, istilah penataan dibedakan menjadi dua arti. Penataan dalam arti yang luas dan arti yang sempit.

#### **a. Penataan dalam Arti Sempit**

Penataan adalah tindakan memperindah bentuk rambut sebagai tahap akhir proses penataan rambut dalam arti yang luas. Pada umumnya tindakan tersebut dapat berupa pentisiran,

penyanggulan, dan penempatan berbagai hiasan rambut baik secara sendiri-sendiri maupun keseluruhan.

b. Penataan dalam Arti Luas

Penataan dalam arti yang luas meliputi semua tahap dan semua segi yang dapat diberikan kepada seseorang dalam rangka memperindah penampilan dirinya melalui pengaturan rambutnya. Pengaturan yang dimaksud adalah berbagai proses seperti penyampoan, pemangkasan, pengeringan, pewarnaan, pengelurusan, pratata, dan penataan itu sendiri. (H. I. Ruswoto, 1999: 139)

**2. Jenis-jenis penataan rambut**

Pada dasarnya penataan rambut terdiri dari bermacam-macam yang dapat dibedakan menjadi 3 bagian yaitu:

- a. Penataan rambut pendek
- b. Penataan rambut panjang
- c. Penyasakan rambut (*backcombing*)

Sementara itu seiring perkembangan jaman mode penataan rambut terus berubah dan pada prinsipnya tidak akan menyimpang dari 5 pola pokok penataan rambut sebagai berikut:

- a. Penataan Simetris

Penataan simetris adalah penataan yang memberi kesan seimbang bagi model yang bersangkutan. Penataan simetris sudah digemari sejak jaman Mesir Purba dan terutama oleh bangsa

Yunani. Kegemaran terhadap sesuatu yang simetris dapat dimengerti jika kita ingat bahwa kupu-kupu, burung, bunga, ikan hias, dan makhluk lain isi bumi diberi unsur-unsur keindahan yang serba simetris pola maupun letaknya. (H. I. Ruswoto, 1999: 143)

b. Penataan Asimetris

Penataan asimetris banyak dibuat dengan tujuan member kesan dinamis bagi suatu disain tata rambut. Penataan asimetris akan menciptakan kesan adanya ketidakseimbangan yang kemudian lahir impresi akan adanya gerak yang cenderung pada dicapainya suatu keseimbangan. Selain efek dinamis, penataan asimetris juga banyak digunakan untuk mendramatisir ekspresi wajah model, dan untuk menciptakan kesan keseimbangan yang lebih harmonis bagi bentuk wajah yang tidak simetris. (H. I. Ruswoto, 1999: 143)

c. Penataan Puncak (*Top Mesh*)

Penataan puncak menitik beratkan pembuatan kreasi tata rambut di daerah ubun-ubun. Pola penataan puncak selain digunakan untuk penataan korektif bagi bentuk kepala, wajah, dan leher, juga mendukung penampilan perhiasan leher dan telinga model yang bersangkutan. (H. I. Ruswoto, 1999: 144)

d. Penataan Belakang (*Back Mesh*)

Penataan belakang menitikberatkan penataan rambut bagian mahkota atau bagian belakang kepala. Penataan

belakang akan sangat memudahkan penataan rambut panjang. Sebagian besar sanggul-sanggul Indonesia dibuat dengan pola penataan belakang. Kesan yang ditimbulkan adalah feminim dan anggun. (H. I. Ruswoto, 1999: 145)

e. Penataan Depan (*Front Mesh*)

Penataan depan menitikberatkan penataan rambut di daerah dahi. Pola penataan ini belum pernah dikemukakan dalam literatur tentang penataan rambut. Namun perkembangan model tata rambut khususnya menjelang tahun-tahun terakhir 1980 banyak mengetengahkan penataan di daerah dahi dan hasilnya tidak kalah indahnya. Pola penataan depan memberi kesan anggun dan gerak alamiah bagi suatu kreasi dalam satu keseluruhan. (H. I. Ruswoto, 1999: 145)

f. Penataan bebas

Penataan bebas atau *free style* dalam kategori ini merupakan penataan yang paling umum dan yang paling banyak dilakukan, khususnya dalam arena perlombaan. Penataan ini tidak pernah dibatasi oleh ketentuan apapun, kecuali oleh keterampilan seseorang penata rambut dalam mewujudkan fantasinya menjadi sesuatu yang ingin dilihat.

Penataan bebas cenderung menjadi semakin besar dan rumitnya sehingga sering kali model yang bersangkutan tidak menjadi lebih cantik oleh penata rambutnya

### 3. Aplikasi penataan rambut

Salah satu jenis penataan rambut adalah penataan rambut panjang yang dapat dilakukan dengan jalan menyanggul, baik dengan *hair piece* , rambut cemara, maupun menyanggul dengan rambut asli sendiri. Selain itu terdapat juga jenis penataan lain yang disebut dengan *half wig*. *Half wig* adalah rambut tambahan yang bisa dipasang dan dilepas dengan bentuk setengah kepala. Jadi bentuk dasar (*kop*) juga setengah kepala.

## **F. Body Painting**

### 1. Pengertian *Body Painting*

Menurut Puspita Martha International Beauty School (2009:75) *body painting* atau seni lukis tubuh adalah sebuah media lukis yang unik sekaligus sangat seksi karena menggunakan media manusia sebagai media lukisnya. *Body painting* berasal dari bahas Inggris yaitu *body* “tubuh” dan *painting* adalah “melukis / menggambar”, maka dapat disimpulkan bahwa *body painting* adalah seni melukis pada tubuh. *Body painting* cenderung lebih erat kaitannya dengan sebuah seni

[http://trueaein.multiply.com/journal/item/13/tatoo\\_dan\\_body\\_painting?&show\\_interstitial=1&u=%2Fjournal%2Fitem](http://trueaein.multiply.com/journal/item/13/tatoo_dan_body_painting?&show_interstitial=1&u=%2Fjournal%2Fitem)

### 2. Jenis-jenis *Body Painting*

Terdapat 2 jenis *body painting* yaitu *body painting* permanen dan tidak permanen. *Body painting* yang permanent biasa dikenal dengan tato, sedangkan yang tidak permanent dipergunakan untuk

kepentingan pentas kesenian. Sebagai cara untuk menuangkan ide liar lukisan, biasanya *body painting* menjadi andalan untuk membuat sebuah acara pagelaran, sandiwara teatrikal, atau *fashion show* menjadi lebih semarak dan hidup Puspita Martha (2009:75).

### **3. Aplikasi *Body Painting***

*Body painting* yang akan digunakan oleh Jin dalam pagelaran *Fairy Tales Of Fantasy* adalah *body painting* dengan jenis yang tidak permanent. Motif *body painting* yang digunakan adalah asap atau gumpalan awan. Cara pengaplikasian *body painting* ini yaitu dengan mendesain dan menyediakan warna yang sesuai dengan desain yang ada.

## **G. Kostum dan Aksesoris**

### **1. Pengertian kostum**

Kostum identik dengan pakaian kebesaran, pakaian sandiwara” (Kamus Ilmiah Populer: 1994). Kostum adalah pakaian dengan gaya khas tertentu yang menggambarkan sebuah tokoh peran. Menurut Wien Pudji Priyanto (2004: 78) tata busana atau kostum adalah segala perlengkapan yang dikenakan pada tubuh baik yang terlihat langsung maupun tidak langsung untuk keperluan suatu pertunjukan.

### **2. Jenis-jenis kostum**

- a. Kostum historis, yaitu kostum yang yang disesuaikan dengan periode spesik dalam sejarah.

- b. Kostum modern, yaitu kostum yang dipakai oleh masyarakat masa kini.
- c. Kostum nasional, yaitu kostum-kostum daerah.
- d. Kostum tradisional, yaitu kostum yang disesuaikan dengan karakter spesifik secara simbolis dan dengan distilir.

### **3. Bagian-bagian kostum**

- a. Pakaian dasar, pakaian dasar ini kelihatan atau tidak merupakan bagian kostum yang berperan memberikan latar belakang pada kostum.
- b. Pakaian kaki (sepatu), *style* dari sepatu disamping memberikan efek visual bagi penonton juga dapat mempengaruhi cara berjalan.
- c. Pakaian tubuh (*body*), harus sesuai dengan lakon dan sesuai pula dengan usia, watak, status sosial, keadaan emosi, dan sebagainya.
- d. Pakaian kepala (*headdress*), dapat berupa mahkota, topi, gaya rambut sanggul, gelung, *wig*, topeng, dan sebagainya.

### **4. Sumber ide kostum**

Kostum yang digunakan adalah kostum yang dapat memberi kesan nyaman dan santai bagi si pemakai (Jin). Desain yang ingin diwujudkan untuk kostum Jin ini adalah sebuah rompi dan celana pendek ditambah selendang dan ditempelkan bersamaan dengan celana. Dengan desain yang seperti ini maka Jin akan meras nyaman dan bebas untuk bergerak.

## 5. Pengertian aksesoris

Menurut Wien Pudji Priyanto (2004: 79), aksesoris adalah perlengkapan busana yang tidak dikenakan pada tubuh secara langsung tetapi ikut terlibat langsung dalam *acting*. Kostum pelengkap yang dapat memberikan efek dekoratif, efek watak, atau tujuan lain yang belum dicapai dalam kostum yang lain, misalnya jenggot, kumis palsu, kaus tangan, hiasan permata, kacamata hitam dompet, ikat pinggang besar, tongkat dan sebagainya Herman J Waluyo (2006: 142).

## 6. Sumber ide akseosris

Sumber ide aksesoris ini timbul dengan melihat kegagahan yang akan ditampilkan diatas panggung. Dengan menggunakan aksesoris yang sudah disesainkan ini, maka tokoh akan memiliki karakter yang natural. Nilai natural ini dipandang dengan melihat aksesoris yang digunakan diantaranya anting bulat besar, kalung bulat besar, cicin yang megah dan gelang yang menyerupai gelang seorang prajurit. Selain itu warna yang digunakan untuk aksesoris ini seragam yaitu warna silver.

## H. Pergelaran

### 1. Pengertian pergelaran

Pergelaran adalah suatu kegiatan dalam rangka mempertunjukkan karya seni kepada orang lain (masyarakat umum) agar mendapat tanggapan dan penilaian, atau pergelaran adalah bentuk komunikasi antara pencipta seni (apresian) dan penikmat seni (apresiator). Dalam arti bahwa, para seniman menciptakan karya seni

bertujuan untuk mengaktualisasi seni yang diciptakan, sedangkan bagi penikmat seni dapat menjadi bahan apresiasi

<http://id.answers.yahoo.com/question/index?qid=20111127040107AA1Zn2E> .

## **2. Tema pergelaran**

Menurut Herman J Waluyo (2006:24) tema dalam suatu pergelaran merupakan suatu gagasan pokok yang terkandung dalam drama. Tema sangat berhubungan dengan premis dari drama tersebut maka berhubungan pula dengan nada dasar dari sebuah drama dan sudut pandang.

## **3. Panggung**

Menurut Wien Pudji Priyanto (2004:1-26), panggung adalah tempat berlangsungnya sebuah pertunjukan dimana interaksi antara kerja penulis lakon, sutradara, dan aktor ditampilkan di hadapan penonton. Di atas panggung inilah semua laku lakon disajikan dengan maksud agar penonton menangkap maksud cerita yang ditampilkan. Untuk menyampaikan maksud tersebut pekerja teater mengolah dan menata panggung sedemikian rupa untuk mencapai maksud yang diinginkan. Secara fisik bentuk panggung dapat dibagi menjadi tiga macam, yaitu panggung tertutup, panggung terbuka dan panggung kereta. Panggung tertutup terdiri dari panggung prosenium, panggung portable dan juga dapat berupa arena. Sedangkan panggung terbuka

atau lebih dikenal dengan sebutan *open air stage* dan bentuknya juga bermacam-macam.

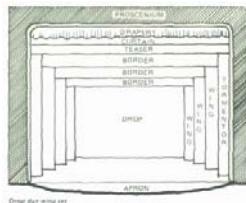
a. Panggung Prosenium atau Panggung Pigura

Panggung prosenium merupakan panggung konvensional yang memiliki ruang prosenium atau suatu bingkai gambar melalui mana penonton menyaksikan pertunjukan. Hubungan antara panggung dan auditorium dipisahkan atau dibatasi oleh dinding atau lubang prosenium. Sedangkan sisi atau tepi lubang prosenium bisa berupa garis lengkung atau garis lurus yang dapat disebut dengan pelengkung prosenium (*Proscenium Arch*).

Panggung prosenium dibuat untuk membatasi daerah pemeran dengan penonton. Arah dari panggung ini hanya satu jurusan yaitu kearah penonton saja, agar pandangan penonton lebih terpusat kearah pertunjukan. Para pemeran diatas panggung juga agar lebih jelas dan memusatkan perhatian penonton. Dalam kesadaran itulah maka keadaan pentas prosenium harus dapat memenuhi fungsi melayani pertunjukan dengan sebaik-baiknya.

Dengan kesadaran bahwa penonton yang datang hanya bermaksud untuk menonton pertunjukan, oleh karena itu harus dihindarkan sejauh mungkin apa yang nampak dalam pentas prosenium yang sifatnya bukan pertunjukan. Maka dipasanglah layar-layar (*curtain*) dan sebeng-sebeng (*Side wing*). Maksudnya agar segala persiapan pertunjukan dibelakang pentas yang sifatnya

bukan pertunjukan tidak dilihat oleh penonton. Pentas prosenium tidak seakrab pentas arena, karena memang ada kesengajaan atau kesadaran membuat pertunjukan dengan ukuran-ukuran tertentu. Ukuran-ukuran atau nilai-nilai tertentu dari pertunjukan itu kemudian menjadi konvensi. Maka dari itu pertunjukan yang melakukan konvensi demikian disebut dengan pertunjukan konvensional.



Gambar 3. Denah Panggung Prosenium  
(Sumber: [www.googleimage.com](http://www.googleimage.com))

#### b. Panggung Portable

Panggung portable yaitu panggung tanpa layar muka dan dapat dibuat di dalam maupun di luar gedung dengan mempergunakan panggung (podium, *platform*) yang dipasang dengan kokoh di atas kuda-kuda. Sebagai tempat penonton biasanya mempergunakan kursi lipat. Adegan-adegan dapat diakhiri dengan mematikan lampu (*black out*) sebagai pengganti layar depan. Dengan kata lain bahwa panggung portable yaitu panggung yang dibuat secara tidak permanen.



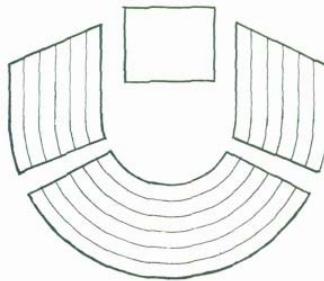
Gambar 4. Panggung Portable  
(Sumber: [www.google.image.com](http://www.google.image.com))

c. Panggung arena

Panggung arena merupakan bentuk panggung yang paling sederhana dibandingkan dengan bentuk-bentuk panggung yang lainnya. Panggung ini dapat dibuat di dalam maupun di luar gedung asal dapat dipergunakan secara memadai. Kursi-kursi penonton diatur sedemikian rupa sehingga tempat panggung berada di tengah dan antara deretan kursi ada lorong untuk masuk dan keluar pemain atau penari menurut kebutuhan pertunjukan tersebut. Papan penyangga (peninggi) ditempatkan di belakang masing-masing deret kursi, sehingga kursi deretan belakang dapat melihat dengan baik tanpa terhalang penonton dimukanya. Sebagai penganti layar pada akhir pertunjukan atau pergantian babak dapat digunakan dengan cara mematikan lampu (*black out*). Perlengkapan tata lampu dapat dibuatkan tiang-tiang tersendiri dan penempatannya harus tidak mengganggu pandangan penonton.

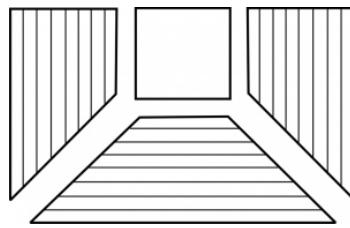
Berbagai ragam bentuk panggung arena adalah sebagai berikut :

- 1) Panggung arena tapal kuda adalah panggung dimana separuh bagian pentas atau panggung masuk kebagian penonton sehingga membentuk lingkaran tapal kuda.



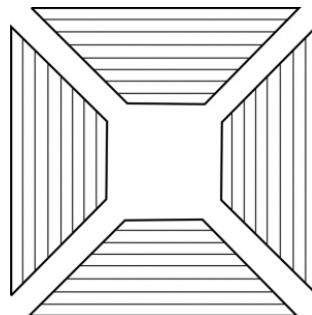
Gambar 5. Panggung Arena Tapal Kuda  
(Sumber: [www.google.image.com](http://www.google.image.com) )

- 2) Panggung arena  $\frac{3}{4}$ , berarti  $\frac{3}{4}$  dari panggung masuk kearah penonton atau dengan kata lain penonton dapat menyaksikan pementasan dari tiga sisi atau arah penjuru panggung. Panggung arena  $\frac{3}{4}$  biasanya berupa pentas arena bentuk U.

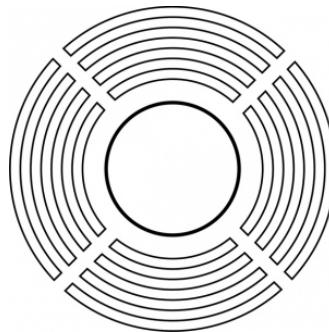


Gambar 6. Panggung Arena Bentuk U  
(Sumber: [www.google.image.com](http://www.google.image.com) )

- 3) Panggung arena penuh yaitu dimana penonton dapat menyaksikan pertunjukan dari segala sudut atau arah dan arena permainan berada di tengah-tengah penonton. Panggung arena penuh biasanya panggung arena bujur sangkar atau panggung arena bentuk lingkaran.



Gambar 7. Panggung Arena Bujur Sangkar  
 ( Sumber: [www.google.image.com](http://www.google.image.com) )



Gambar 8. Panggung Arena Bentuk Lingkaran  
 (Sumber: [www.google.image.com](http://www.google.image.com) )

d. Panggung terbuka

Panggung terbuka sebetulnya lahir dan dibuat di daerah atau tempat terbuka. Berbagai variasi dapat digunakan untuk memproduksi pertunjukan di tempat terbuka. Pentas dapat dibuat di beranda rumah, teras sebuah gedung dengan penonton berada di halaman, atau dapat diadakan di sebuah tempat yang landai dimana penonton berada di bagian bawah tempat tersebut. Panggung terbuka permanen (*open air stage*) yang cukup popular di Indonesia antara lain adalah panggung terbuka di Candi Prambanan.



Gambar 9. Panggung Terbuka  
(Sumber: [www.google.image.com](http://www.google.image.com) )

e. Panggung Kereta

Panggung kereta disebut juga dengan panggung keliling dan digunakan untuk mempertunjukkan karya-karya teater dari satu tempat ke tempat lain dengan menggunakan panggung yang dibuat di atas kereta. Perkembangan sekarang panggung tidak dibuat di atas kereta tetapi dibuat diatas mobil trailer yang diperlengkapi menurut kebutuhan dan perlengkapan tata cahaya yang sesuai dengan kebutuhan pentas. Jadi kelompok kesenian dapat mementaskan karyanya dari satu tempat ke tempat lain tanpa harus memikirkan gedung pertunjukan tetapi hanya mencari tanah yang agak lapang untuk memarkir kereta dan penonton bebas untuk menonton.

**4. Tata cahaya**

Menurut Wien Pudji Priyanto (2004:27-35), pencahayaan seni pertunjukkan berasal dari dua sumber yang berbeda yakni berasal dari alam dan berasal dari buatan manusia. Pencahayaan yang dari alam seperti sinar matahari, dan rembulan. Pencahayaan yang berasal dari

manusia seperti api unggun, obor, lilin. Namun tidak seluruh pencahayaan tersebut dapat digunakan dalam pentas maupun pertunjukkan.

Cahaya adalah unsur tata artistik yang paling penting dalam pertunjukan teater. Tanpa adanya cahaya maka penonton tidak akan dapat menyaksikan apa-apa. Dalam pertunjukan era primitif manusia hanya menggunakan cahaya matahari, bulan atau api untuk menerangi. Sejak ditemukannya lampu penerangan manusia menciptakan modifikasi dan menemukan hal-hal baru yang dapat digunakan untuk menerangi panggung pementasan. Seorang penata cahaya perlu mempelajari pengetahuan dasar dan penguasaan peralatan tata cahaya. Pengetahuan dasar ini selanjutnya dapat diterapkan dan dikembangkan dalam penataan cahaya untuk kepentingan artistik pemanggungan.

a. Pengertian tata cahaya

Tata cahaya adalah segala perlengkapan mengenai lampu, baik secara tradisional maupun modern yang digunakan untuk keperluan penerangan dan penyinaran dalam sebuah seni pertunjukkan.

b. Fungsi tata cahaya

1) Mengadakan Pilihan Bagi Segala Hal Yang Diperlihatkan

Hal yang sangat penting bagi cahaya lampu adalah dapat berperan di atas panggung untuk membiarkan penonton

dapat melihat dengan enak dan jelas. Apa yang terlihat akan bergantung pada sejumlah penerangan, ukuran objek yang tersorot cahaya, sejumlah cahaya pantulan objek, kontrasnya dengan latar belakang, dan jarak objek dan pengamatnya.

## 2) Mengungkapkan Bentuk

Jika sebuah pementasan lakon disoroti dengan cahaya lampu biasa, maka para pemeran, dan peralatan (properti), dan semua bagian dari skeneri akan nampak datar atau *flat*, tidak menarik. Di sini tidak nampak sinar tajam (*high-light*), tidak ada bayangan, dan monoton. Agar objek yang terkena cahaya nampak dengan bentuk yang wajar, maka penyebaran sinar harus memiliki tinggi-rendah derajat pencahayaan yang memberikan keanekaragaman hasil perbedaan tinggi-rendahnya derajat pencahayaan itu.

Pengungkapan bentuk pada hakikatnya disempurnakan oleh pencahayaan. Sudut datang cahaya dan arah cahaya lampu khusus, harus diramu bersama dengan hati-hati sehingga menghasilkan pencahayaan yang seimbang hingga ada perbedaan antara keremangan dan bayangan. Kontras dan keanekaragaman warna juga merupakan bagian-bagian yang harus dapat dibedakan sehingga dapat memikat perhatian penonton.

### 3) Membuat Gambar Wajar

Di dalam fungsi ini, juga termasuk cahaya lampu tiruan yang menciptakan gambaran cahaya wajar yang memberi petunjuk terhadap waktu sehari-hari, waktu setempat, dan musim.

### 4) Membuat Komposisi

Membuat komposisi dengan cahaya adalah sama dengan menggunakan cahaya sebagai elemen rancangan. Hal ini terkait dengan kebutuhan skeneri, objek mana yang harus disorot dengan intensitas yang rendah/tinggi hingga berkomposisi bagus, pola-pola bayangan juga harus diperhatikan.

### 5) Menciptakan Suasana (Hati/Jiwa)

Dengan pengaturan cahaya diharapkan dapat menciptakan suasana termasuk adanya perasaan atau efek kejiwaan yang diciptakan oleh pemeran dengan didukung oleh cahaya.

## c. Tujuan tata cahaya

### 1) Menerangi

Lampu digunakan sekedar untuk memberikan penerangan dan melenyapkan gelap. Penerangan ini bersifat umum dan dapat menerangi seluruh bagian panggung dengan rata.

## 2) Menyinari

Tata cahaya digunakan untuk menerangi daerah permainan atau objek tertentu sehingga dapat memberikan efek dramatik. Penyinaran ini merupakan jenis penyinaran yang bersifat khusus. Dengan penerangan ini suatu daerah tertentu akan nampak lebih dominan sehingga situasi drama tampak lebih kuat.

### d. Unsur-unsur dalam *lighting*.

Dalam tata cahaya ada beberapa unsur penting yang harus diperhatikan, antara lain :

- 1) Tersedianya peralatan dan perlengkapan. Yaitu tersedianya cukup lampu, kabel, *holder* dan beberapa peralatan yang berhubungan dengan *lighting* dan listrik. Tidak ada *standard* yang pasti seberapa banyak perlengkapan tersebut, semuanya bergantung dari kebutuhan naskah yang akan dipentaskan.
- 2) Tata letak dan titik fokus. Tata letak adalah penempatan lampu sedangkan titik fokus adalah daerah jatuhnya cahaya. Pada umumnya, penempatan lampu dalam pementasan adalah di atas dan dari arah depan panggung, sehingga titik fokus tepat berada di daerah panggung. Dalam teorinya, sudut penempatan dan titik fokus yang paling efektif adalah  $45^0$  di atas panggung. Namun semuanya itu sekali lagi bergantung dari kebutuhan naskah. Teori lain mengatakan idealnya, *lighting* dalam sebuah

pementasan (apapun jenis pementasan itu) tatacahaya harus menerangi setiap bagian dari panggung, yaitu dari arah depan, dan belakang, atas dan bawah, kiri dan kanan, serta bagian tengah.

- 3) Keseimbangan warna. Maksudnya adalah keserasian penggunaan warna cahaya yang dibutuhkan. Hal ini berarti, *lightingman* harus memiliki pengetahuan tentang warna.
- 4) Penguasaan alat dan perlengkapan. Artinya *lightingman* harus memiliki pemahaman mengenai sifat karakter cahaya dari perlengkapan tata cahaya. Tata cahaya sangat berhubungan dengan listrik, maka anda harus berhati-hati jika sedang bertugas menjadi *light setter* atau penata cahaya.
- 5) Pemahaman naskah. Artinya *lightingman* harus paham mengenai naskah yang akan dipentaskan. Selain itu, juga harus memahami maksud dan jalan pikiran sutradara sebagai ‘penguasa tertinggi’ dalam pementasan.

e. Alat-alat yang digunakan

- 1) Lampu: sumber cahaya. Ada beberapa macam, contohnya:

a) PAR 64 (*Parabolic Aluminized Reflector 64*)

Lampu par berisi bohlam PAR 64 dengan kapasitas 1000 Watt. Bohlam PAR sendiri terdiri dari 3 (tiga) macam, yaitu CP 60 (very narrow spot), CP 61 (medium/narrow spot), dan CP 62 (flood). Penggunaan

macam bohlam PAR ini biasanya ditentukan dari posisi peletakan dan keperluan dari acara tersebut. Terbuat dari aluminium. Terdiri dari 2 warna, yaitu hitam dan silver. Dilengkapi dengan filter frame. Biasanya disertakan juga warna dari filter tersebut



Gambar 10: PAR 64  
( Sumber: [www.google.image.com](http://www.google.image.com) )

*b) Flood halogen/CYC*

Lampu flood halogen berisi bohlam *halogen* dengan kapasitas 1000 Watt . Biasanya digunakan untuk menerangi area panggung atau area audience.



Gambar 11: *Flood Halogen/CYC*  
(Sumber: [www.google.image.com](http://www.google.image.com) )

*c) Fresnel*

Lampu *fresnel* berisi bohlam *fresnel* dengan kapasitas 1000 Watt atau 2000 Watt. Penggunaan lampu jenis ini sebagai lampu netral dan biasanya dipakai untuk keperluan studio TV, yang membutuhkan kejernihan hasil gambar yang dihasilkan oleh kamera video.

- 2) *Holder*: dudukan lampu.
- 3) Kabel: penghantar listrik.
- 4) *Dimmer*: piranti untuk mengatur intensitas cahaya.
- 5) *Main light*: cahaya yang berfungsi untuk menerangi panggung secara keseluruhan.
- 6) *Foot light*: lampu untuk menerangi bagian bawah panggung.
- 7) *Wing light*: lampu untuk menerangi bagian sisi panggung.
- 8) *Front light*: lampu untuk menerangi panggung dari arah depan.
- 9) *Back light*: lampu untuk menerangi bagian belakang panggung, biasanya ditempatkan di panggung bagian belakang.
- 10) *Silouet light*: lampu untuk membentuk siluet pada *backdrop*.
- 11) *Upper light*: lampu untuk menerangi bagian tengah panggung, biasanya ditempatkan tepat di atas panggung.
- 12) *Tools*: peralatan pendukung tata cahaya, misalnya *circuit breaker* (sekring), tang, gunting, isolator, solder, palu, tespen, *cutter, avometer*, saklar, *stopcontact*, jumper, dll.
- 13) *Seri light*, lampu yang diinstalasi secara seri atau sendiri-sendiri. (1 *channel* 1 lampu)
- 14) *Paralel light*, lampu yang diinstalasi secara paralel (1 *channel* beberapa lampu).
- 15) *Effect lights*

Peralatan ini dikendalikan secara otomatis melalui komputer atau *lighting console*.

a) *Scanners*

Bergerak vertical:  $\pm 230^\circ$ , horisontal:  $\pm 75^\circ$ . Alat ini mempunyai gerakan yang cepat karena reflektor berupa cermin dan sekaligus memiliki kelemahan yaitu jangkauan area yang terbatas



Gambar 12: *Scanners*

(Sumber: [www.google.image.com](http://www.google.image.com) )

b) *Moving lights*

Bergerak vertikal:  $\pm 540^\circ$ , horisontal:  $\pm 267^\circ$ . Lampu jenis ini terdiri dari 2 (dua) jenis yaitu *moving light wash* dan *moving lightprofile/spot*. Perbedaan kedua jenis ini terletak pada gobo. Memiliki beberapa fasilitas yang lebih lengkap daripada *scanner*, misal pada fungsi iris, *zoom* atau *frost*. Gerakan alat ini relatif lebih lambat daripada *scanner* tetapi memiliki jangkauan area yang lebih luas.



Gambar13: *Moving Lights*  
 ( Sumber: [www.google.image.com](http://www.google.image.com) )

2) *Smoke machine*

Efek asap yang dipergunakan untuk memperjelas garis-garis sinar yang dipancarkan oleh lampu PAR dan lampu efek. Dapat dikendalikan secara otomatis melalui program komputer atau *lighting console*, atau manual.



Gambar14: *Smoke machine*  
 ( Sumber: [www.google.image.com](http://www.google.image.com) )

3) *Follow spot*

Alat ini dipergunakan untuk menyorot penampil yang ada dipanggung yang menjadi sorotan utama, seperti MC, bintang tamu atau seseorang yang spesial dalam acara tersebut. Kapasitas bohlam beragam, mulai dari 575 Watt hingga 5000 Watt. Demikian juga dengan jenis bohlam. Dikendalikan secara manual.



Gambar15: *Follow Spot*  
(Sumber: [www.google.image.com](http://www.google.image.com) )

4) *City Light Color/Wash*

Salah satu peralatan yang cukup sering dipergunakan adalah *city light color/wash*. Dipakai untuk membuat nuansa warna pada suatu area acara. Sering difungsikan sebagai alternatif pengganti lampu PAR. Kapasitas bohlam 2500 Watt. Dikendalikan secara otomatis melalui komputer atau *lighting console*.



Gambar16: *City Light Color/Wash*  
(Sumber: [www.google.image.com](http://www.google.image.com))

**5. Penataan musik**

Musik dalam suatu pagelaran mempunyai kedudukan yang penting karena penonton akan mudah untuk membayangkan atau mempengaruhi imajinasinya. Musik yang baik dan tepat bisa membantu artis atau aktor membawakan warna dan emosi peran dalam adegan. Musik juga dapat dipakai sebagai awal dan penutup

adegan atau sebagai jembatan antara adegan yang satu dengan adegan yang lain.

Musik yang mendukung pemantasan dalam pertunjukan pagelaran baik yang bersifat intruman maupun lagu, yang menghidupkan suasana di beberapa adegan dan babak dalam suatu pertunjukan. Musik teater terdiri dari :

a. Musik pembuka

Merupakan musik di awal pertunjukan teater. Berfungsi untuk merangsang imajinasi penonton dalam memberikan sedikit gambaran tentang pertunjukan teater yang akan di sajikan, atau bisa juga untuk pengkondisian penonton.

b. Musik pengiring

Merupakan musik yang digunakan untuk mengiringi pertunjukan di beberapa adegan pertunjukan teater atau perpindahan adegan/ *setting*. Berfungsi untuk memberikan sentuhan indah dan manis agar ritme permainan seimbang dengan porsi permainan per adegan (tidak semua adegan di beri musik hanya poin-poin adegan tertentu yang dirasa perlu karena dapat merusak keseimbangan pertunjukan), seperti susana, lampu, setting, kostum, mimik expresi, properti.

c. Musik suasana

Musik yang menghidupkan irama permainan serta suasana dalam pertunjukan teater baik senang maupun gembira, sedih,

tragis, romantis, dan lain-lain. Berfungsi untuk memberikan rasa permainan yang menarik, indah, dan terlihat jelas antara klimaks dan anti klimaksnya.

d. Musik penutup

Musik terakhir dalam dalam pementasan teater. Berfungsi untuk memberikan kesan dan pesan dari pertunjukan teater yang disajikan baik yang bersifat baik, buruk, gembira, sedih, sebagai pelajaran dan cermin moral penikmat seni teater.

e. Mikrofon

Mikrofon adalah alat teknik yang berguna untuk memperbesar volume suara, bunyi, efek bunyi dan musik. Dalam teater mikrofon bisa sangat membantu tetapi juga sering membuat repot, karena masih banyak peristiwa kesalahan teknis tata letak mikrofon, kurang tahu cara mempergunakannya dan kurang tahu jenis dan fungsinya. Ini ada sebagian dari jenis mikrofon dan tata letaknya.

- 1) *Mikrofon omni* atau *nondirectional*, dapat dipergunakan dari segala penjuru dan hasilnya sama.
- 2) *Mikrofon Bidirectional*, baik digunakan dari arah depan dan belakang.
- 3) Mikrofon Unidirectional, baik digunakan dari arah depan saja.

- 4) Mikrofon meja dan atau lantai, bentuknya kecil khusunya ditempatkan pada meja atau lantai.
- 5) Mikrofon lapel, dikaitkan pada baju atau dikalungkan dileher sehingga tidak mudah terlihat oleh penonton.
- 6) Mikrofon Boom, dilengkapi dengan batang panjang sehingga bisa diatur mendekat atau menjauh dari actor.

<http://teaterku.wordpress.com/2010/03/26/tata-bunyi/>

## 6 Manajemen pergelaran

### a. Pengertian manajemen

Manajemen adalah suatu proses atau kerangka kerja, yang melibatkan bimbingan atau pengarahan suatu kelompok orang-orang kearah tujuan-tujuan organisasional atau maksud-maksud yang nyata. Selain itu manajemen juga dapat diartikan sebagai suatu ilmu pengetahuan maupun seni. Seni adalah suatu pengetahuan bagaimana mencapai hasil yang diinginkan atau dalam kata lain seni adalah kecakapan yang diperoleh dari pengalaman, pengamatan dan pelajaran serta kemampuan untuk menggunakan pengetahuan manajemen.

<http://www.scribd.com/doc/4994224/pengertian-manajemen>

### b. Panitia pergelaran

Menurut Sri Ardianti Kamil (1986: 35) panitia pagelaran terdiridari ketua panitia, wakil ketua, sekretaris dan humas,

bendahara, penanggung jawab peragawati dan ruang rias serta penanggung jawab ruangan. Adapun tugasnya antara lain :

- 1) Ketua panitia yaitu orang yang bertanggung jawab terhadap jalannya keseluruhan penyelenggaraan pagelaran .
- 2) Wakil ketua panitia yaitu orang yang membantu ketua dari penyelenggaraan pagelaran.
- 3) Sekretaris dan humas yaitu orang yang bertanggung jawab terhadap segala bentuk undangan, surat menyurat, dan segala yang berhubungan dengan masyarakat.
- 4) Bendahara yaitu orang yang berfungsi membuat anggaran biaya serta membukukan segala pengeluaran dan pemasukan uang yang berhubungan dengan pergelaran.
- 5) *Announcer* yaitu orang yang beranggung jawab terhadap kelancaran pagelaran. Biasanya menerangkan sebagai *Master of Ceremony (MC)*.
- 6) Penanggung jawab *talent* dan ruang rias yaitu orang yang mengurus segala hal yang berhubungan dengan *talent*.
- 7) Penanggung jawab ruangan yaitu orang yang mengurus segala keperluan teknis penyelenggaraan pagelaran seperti tata lampu, tata suara, dokumentasi, dan lain-lain.

## BAB III

### KONSEP RANCANGAN

#### A. Rancangan tata rias wajah

Riasan yang akan dibahas adalah riasan yang dapat mendukung serta menampilkan sifat dari Jin. Dalam hal ini sifat lucu dari Jin dapat digambarkan melalui hasil rancangan *make up* wajah.

##### 1. Disain rias wajah keseluruhan

Desain *make up* Jin ini terinspirasi dari gambaran tokoh Jin yang ada di film-film maupun buku-buku cerita. Sampai pada akhirnya, maka kita akan melihat karakter Jin yang lucu dengan tingkah laku, sifat dan gaya yang akan diperlihatkan. Warna dasar wajah Jin itu sendiri sama dengan warna yang dimiliki oleh tubuhnya yaitu warna biru.

Pada bagian desain rias alis, alis yang digunakan adalah alis buatan sementara alis yang asli ditutup. Alis tersebut dibuat hanya menggunakan *eye liner* hitam. Alis tersebut memiliki desain yang akan menggambarkan sifat lucu dari sang Jin. Desain yang dimiliki ialah alis dengan bentuk yang menurun. Untuk bagian mata hanya menggunakan perpaduan dari warna biru. Desain yang dimiliki ialah oval dengan garis tepi yang berwarna hitam. Akan tetapi garis tepi yang berwarna hitam ini tidak sampai pada bagian pangkal mata agar mata terkesan tidak memiliki batasan.



Gambar 17. Desain Gambar Alis dan Mata  
(sumber: [www.googleimage.com](http://www.googleimage.com))

Sementara desain bibir digambarkan dengan mengurangi bentuk bibir yang asli. Jadi desain yang dimiliki hanya menggunakan bagian dalam bibir saja. Kuping yang digunakan oleh Jin adalah kuping yang terbuat dari latek. Desain untuk kuping ini sendiri adalah kuping kurcaci namun tidak melebar namun memanjang.

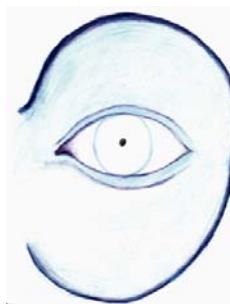


Gambar 18: Desain Wajah  
(sumber: Erika S. 2012)

## 2. Desain rias mata

Desain untuk bagian mata terdiri dari berbagai macam warna namun tetap searah dengan warna biru. Warna yang dipilih antara lain adalah biru tua, biru muda, dan biru yang memiliki dimensi warna dengan silver. Tidak hanya itu, untuk bagian mata juga menggunakan warna hitam namun hanya untuk mempertegas bagian garis mata

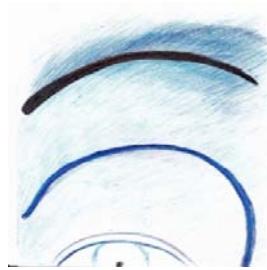
tersebut karena pada dasarnya warna mutlak yang ada untuk daerah mata adalah biru. Pada bagian dalam mata (kelopak mata) menggunakan warna biru yang memiliki sampuran silver dan putih karena desain yang akan diciptakan untuk mata Jin adalah putih. Dalam pengaplikasian desain make up in menggubnakan teknik garis lengkung agar porsi pada bagian mata terlihat luas. Dengan teknik ini pula kesan berupa sifat luwes dan riang akan nampak.



Gambar 19: Desain Rias Mata  
(sumber: Erika S. 2012)

### 3. Desain alis

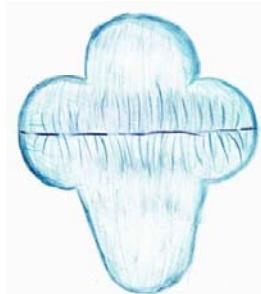
Desain pada bagian alis menggunakan desain alis pria yang memiliki bentuk naik dengan bagian ujung menurun. Maksud desain alis melengkung adalah untuk menampilkan sifat lucu dan pemalu dari Jin. Pada bagian alis yang asli ditutup agar bentuk mata melebar dan memiliki ruang yang luas. Oleh sebab itu alis diciptakan sendiri dengan posisi lebih tinggi dari alis yang asli. Alis menggunakan warna hitam dengan campuran coklat.



Gambar 20: Desain Rias Alis  
(sumber: Erika S. 2012)

#### 4. Disain bibir

Disain bibir Jin terinspirasi dari kartu remi yang keriting dengan bentuk geometris. Desain bibir dengan bentuk geometris ini diciptakan agar bagian bibir lebih terlihat kecil dan mungil. Bibir ini dibuat dengan teknik garis melengkung yang memiliki sudut lancip agar memberikan kesan baik dan ramah bagi yang menyapa. Warna yang digunakan untuk bibir adalah putih dengan campuran biru. Bagian bibir asli yang tidak dibentuk bibir ditutup dengan warna biru sesuai dengan warna dasar riasan wajah.



Gambar 21: Desain Rias Bibir  
(sumber: Erika S. 2012)

### 5. Desain telinga

Desain telinga menggunakan bantuan telinga palsu yang terbuat dari latek. Desain ini terinspirasi dari tokoh Peterpan. Latek yang sudah berbentuk telinga ini ditempel dengan bantuan latek cair dan kapas. Telinga latek ini dibentuk menyerupai headphone, dimana pada bagian kanan dan kiri disatukan dengan bantuan kawat dari bagian belakang. Fungsi kawat ini juga sebagai pengaman agar telinga kencang dan tidak mengganggu gerak pemain.



Gambar 22: Desain Telinga  
(sumber: Erika S. 2012)

### B. Rancangan penataan rambut

Penataan rambut tokoh Jin menggunakan rambut palsu yang akan dibantu dengan latek agar dapat menempel pada kulit. Keadaan kulit rambut model bersih tanpa rambut asli sama sekali. Cara menempelkan latek yang sudah diberi rambut tersebut adalah dengan bantuan lateks cair dan kapas. Selain rambut, Jin ini juga menggunakan jenggot dan teknik yang digunakan dalam penggunaannya sama seperti rambut yaitu dengan menggunakan lateks dan kapas.

**1. Disain penataan rambut tampak depan**

Gambar 23: Desain Rambut  
(sumber: Erika S. 2012)

**2. Desain penataan rambut tampak samping**

Gambar 24: Desain Rambut Tampak Samping  
(sumber: Erika S. 2012)

**3. Disain penataan rambut tampak belakang**

Gambar 25: Desain Rambut Tampak Belakang  
(sumber: Erika S. 2012)

#### 4. Desain jenggot



Gambar 26: Desain Jenggot  
(sumber: Erika S. 2012)

#### C. Rancangan *body painting*

Rancangan pada *body painting* terdapat di perut dan kaki saja.

Gambar *body painting* yang dihasilkan adalah berupa asap atau gumpalan seperti awan. *Body painting* ini terdiri dari warna putih, biru muda dan dipertegas dengan warna hitam. *Body painting* ini diciptakan dengan ilustrasi ketika lampu ajaib digosokkan maka keluarlah asap bersamaan dengan Jin tersebut.

##### 1. Desain *body painting* bagian perut



Gambar27: Desain *Body Painting* Bagian Perut  
(sumber: Erika S. 2012)

## 2. Desain *body painting* bagian kaki



Gambar 28: Desain *Body Painting* Kaki  
(sumber: Erika S. 2012)

## D. Rancangan kostum

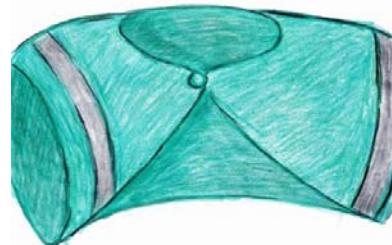
Rancangan kostum yang didesain untuk Jin ini hanya kostum yang simpel menggunakan celana pendek dan rompi, selain itu juga menggunakan selendang yang dibentuk melingkari pinggang dan sisa kain diletakkan dibagian depan dan direkatkan dengan bros. Rompi yang akan digunakan oleh Jin berwarna tosca dan celana berwarna merah tua (magenta). Warna pada selendang adalah perpaduan dari merah tua dan silver. Warna silver ini juga berada dalam aksesoris yang digunakan, terdiri dari anting, kalung, cincin, gelang dan sepatu.

**1. Disain kostum secara keseluruhan**

Gambar 29: Desain Kostum Keseluruhan  
(sumber: Erika S. 2012)

**2. Disain kostum perbagian**

a) Rompi



Gambar 30: Desain Rompi  
(sumber: Erika S. 2012)

b) Celana



Gambar 31: Desain Celana  
(sumber: Erika S. 2012)

c) Panet



Gambar 32: Panet  
(sumber: Erika S. 2012)

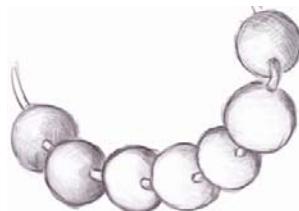
### 3. Disain aksesoris

a) Anting



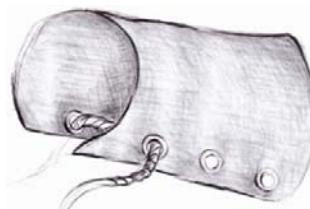
Gambar 33: Desain Anting  
(sumber: Erika S. 2012)

b) Kalung



Gambar 34: Desain Kalung  
(sumber: Erika S. 2012)

c) Gelang



Gambar 35: Desain Gelang  
(sumber: Erika S. 2012)

d) Cincin



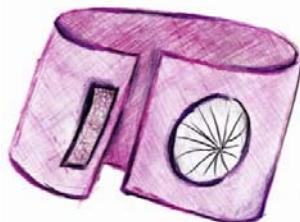
Gambar 36: Desain Cincin  
(sumber: Erika S. 2012)

e) Sepatu



Gambar 37: Desain Sepatu  
(sumber: Erika S. 2012)

f) Gesper



Gambar 38: Gesper  
(sumber: Erika S. 2012)

## **BAB IV**

### **PROSES, HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Proses Tata Rias Karakter**

##### **1. Diagnosa wajah talent**

###### **a. Bentuk wajah**

Talent memiliki bentuk wajah bulat. Karena aplikasi make up keseluruhan wajah berwarna biru maka tidak ada pengoreksian khusus untuk bagian wajah.

###### **b. Bentuk alis**

Talent memiliki alis tebal dan memanjang. Karena alis yang digunakan bukan alis asli maka harus ditutup dengan bantuan lem bulu mata cair dan menggunakan hansaplas agar menyerupai warna kulit.

###### **c. Bentuk mata**

Talent memiliki bentuk mata yang kecil. Oleh sebab itu riasan pada mata memerlukan bidang luas agar kesan mata tidak mengalahi daerah pipi.

###### **d. Bentuk hidung**

Talent memiliki hidung yang sudah sesuai dengan yang diharapkan. Oleh sebab itu tidak perlu menggunakan hidung tambahan.

e. Bentuk bibir

Bentuk bibir talent sangat pas dengan desain yang diinginkan. Bibir tidak memerlukan pengoreksian khusus karena riasa pada bibir tidak membutuhkan bibir secara penuh.



Gambar 39: foto talent tanpa make up  
( Sumber: Erika S. 2012 )

**2. Tabel Hasil Latihan Test *Make Up* dan Pembahasan**

No	Tanggal latihan	Koreksi	Solusi
1.	3 / 02 / 2012 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bagian bentuk mata masih kurang nyata.</li> <li>• Alis, karakter kurang dapat.</li> <li>• Bibir, bentuk kurang tegas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mencari referensi bentuk-bentuk mata.</li> <li>• Masih perlu penegasan .</li> <li>• Memperjelas bentuk bibir.</li> </ul>

			
2.	<b>15 / 02 / 2012</b>  	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bibir dan alis sudah dapat menunjukkan karakter jin.</li> <li>• Riasan kurang maksimal, dikarenakan kurang rata dan tebal.</li> <li>• Bagian mata, garis kurang tegas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mempertebal dan meratakan aplikasi make up.</li> <li>• Mempertegas garis mata.</li> </ul>
3.	<b>20 / 02 / 2012</b> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bagian bibir sudah sesuai.</li> <li>• Bagian alis kurang rapi, patah, dan posisi lengkung alis kurang luwes.</li> <li>• Pengaplikasian warna hitam pada mata kurang tegas.</li> <li>• Body painting bentuk kurang bagus dan terkesan menyerupai gumpalan api.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Meluweskan bentuk alis agar rapi dan tidak patah.</li> <li>• Mempertegas warna hitam pada make up mata.</li> <li>• Membuat bentuk body painting yang menyerupai gumpalan awan / asap.</li> </ul>

Tabel 1: Tabel Hasil Latihan Test *Make Up* dan Pembahasan

### 3. Hasil dan pembahasan rias wajah keseluruhan

Berdasarkan dari proses rancangan rias wajah dan test *make up* yang telah dilakukan maka diperolehlah riasan wajah yang sesuai dengan karakter yang dimiliki oleh Jin. Selain itu rancangan desain ini juga telah sesuai dengan sumber ide untuk pagelaran *Fairy Tales of Fantasy*. Karakter tokoh Jin ini diantaranya adalah gagah, bijaksana, dan cerdik. Karakter tersebut dapat dilihat dari perawakan yang ditampilkan dalam pementasan yaitu, memiliki garis mata yang tegas serta memiliki warna mata yang menunjukkan bahwa Jin ini memiliki pandangan yang dalam sehingga sifatnya yang bijaksana dan cerdik terlihat. Ciri fisik yang ditampilkan oleh Jin ini adalah sering menggoyangkan rambut dan mengelus-elus jenggot nya.



Gambar 40: rias wajah keseluruhan  
(sumber: Erika S. 2012)

### 4. Hasil dan pembahasan rias mata

Warna yang digunakan untuk riasan mata terdiri dari warna biru tua, biru muda, silver dan hitam sebagai garis pertegas bentuk mata yang disesuaikan dengan desain yang ada. Pada bagian kelopak

mata dan kantung mata menggunakan warna biru muda dan campuran warna putih agar dapat menyambung dengan warna *softline* yang berwarna putih. Pemilihan warna *softline* ini disesuaikan dengan wujud dari Jin yaitu dapat melihat dengan kasat mata.

Untuk bagian desain bentuk mata, diciptakan dengan bentuk oval dan memiliki garis tepi berwarna hitam. Garis tepi yang membentuk mata ini tidak dipertemukan sampai pangkal mata dan bentuk mata seakan akan bukan dua oval namun berbentuk kacamata yang memiliki hubungan antara mata bingkai mata kiri dan bingkai mata kanan.



Gambar 41: Hasil Rias Mata  
(sumber: Erika S. 2012)

##### 5. Hasil dan pembahasan bibir dan alis

Alis diciptakan dengan bentuk melengkung namun agak menurun agar kesan pemalu namun ramah dan baik hati dapat terlihat dari riasan ini. Sesuai dengan desain warna yang digunakan untuk alis adalah hitam dan warna yang digunakan untuk bibir adalah putih dengan bantuan biru untuk daerah dalam bibir yang tidak mendapat bagian desain bibir.



Gambar 42: hasil *make up* bibir dan alis  
(sumber: Erika S. 2012)

## B. Hasil dan pembahasan penataan rambut

Penataan yang digunakan adalah yang sesuai dengan desain yaitu menggunakan rambut yang sudah diberi lapisan latek dan tinggal ditempel dikulit kepala. Sebelum menempelkan latek tersebut, keadaan kepala sama sekali tidak memiliki rambut alias botak, hal ini bertujuan agar hasil penataan rambut yang diinginkan rapi dan pada saat ingin menempel maupun melepas rambut tersebut model tidak akan merasa sakit.

Untuk menempelkan rambut tersebut, kita perlu memperhatikan bagian kulit kepala tersebut apakah sudah bersih atau belum. Jika bagian kepala sudah bersih maka kita menyiapkan latek cair dan sedikit kapas. Pertama-tama kita menempelkan latek cair pada latek yang menempel dibagian rambut lalu sebelum latek kering kita beri kapas tipis sambil menambahi latek cair tersebut. Lakukan hal ini sampai bagian lateks tersebut sudah menyatu dengan kulit kepala.



Gambar 43: lateks dan rambut tambahan  
(sumber: Erika S. 2012)

**1. Hasil dan pembahasan penataan rambut tampak depan**



Gambar 44: penataan rambut tampak depan  
(sumber: Erika S. 2012)

**2. Hasil dan pembahasan penataan rambut tampak samping**



Gambar 45: penataan rambut tampak samping  
(sumber: Erika S. 2012)

### 3. Hasil dan pembahasan penataan rambut tampak belakang



Gambar 46: penataan rambut tampak belakang  
(sumber: Erika S. 2012 )

### C. Hasil dan pembahasan body painting

Body painting yang digunakan saat pagelaran adalah yang sesuai dengan desain, yaitu menyerupai awan dengan gumpalannya. Desain body painting tersebut terdapat dibagian perut depan dan dibagian kaki. Desain yang ada ini terinspirasi dari lampu ajaib dimana lampu ajaib tersebut menjadi tempat tinggal Jin tersebut.

Ketika lampu ajaib tersebut digosokkan maka dengan seketika akan keluar asap yang diikuti dengan keluarnya Jin ini. Warna yang terdapat dalam body painting ini juga menyerupai asap tersebut yaitu warna putih dan hitam sebagai pertegasannya body painting tersebut.

### 1. Hasil dan pembahasan body painting keseluruhan



Gambar 47: hasil *body painting* keseluruhan  
(sumber: Erika S. 2012)

### 2. Hasil dan pembahasan body painting perbagian



Gambar 48: hasil *body painting* bagian perut  
(sumber: Erika S. 2012)



Gambar 49 : hasil *body painting* bagian kaki  
(sumber: Dokumen Pribadi)

## **D. Hasil dan pembahasan kostum dan aksesoris**

Busana yang dikenakan pada saat pagelaran sesuai dengan desain yang ada. Busana tersebut terlihat simpel dan ramah karena Jin tersebut memiliki karakter yang ramah terhadap semua orang. Penggunaan warna antara body Jin dan warna kostum dan aksesoris sudah cukup serasi. Hal ini terlihat ketika Jin berada diatas panggung perpaduan warna antara biru, tosca, magenta dan silver sangat jelas perpaduannya. Untuk pemakaian kostum maupun aksesoris cukup sederhana.

### **1. Hasil kostum secara keseluruhan**



Gambar 50: kostum keseluruhan  
(sumber: Erika S. 2012)

### **2. Hasil kostum perbagian**

#### **a. Rompi**



Gambar 51: rompi  
(sumber: Erika S. 2012)

b. Celana



Gambar 52: celana  
(sumber: Erika S. 2012)

c. Panet



Gambar 53: panet  
(sumber: Erika S. 2012)

d. Sepatu



Gambar 54: sepatu  
(sumber: Erika S. 2012)

### 3. Hasil aksesoris

#### a. Anting



Gambar 55: anting  
(sumber: Erika S. 2012)

#### b. Kalung



Gambar 56: kalung  
(sumber: Erika S. 2012)

#### c. Gelang



Gambar 57: gelang  
(sumber: Erika S. 2012)

#### d. Cincin



Gambar 58: cincin  
(sumber: Erika S. 2012)

## e. Gesper



Gambar 59: gesper  
(sumber: Erika S. 2012)

## f. Anting dan kuping dari latek



Gambar 60: anting dan latek  
(sumber: Erika S. 2012)

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan proyek akhir pada pagelaran Tata Rias *Fairy Tales of Fantasy*, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Kostum yang digunakan oleh Jin adalah kostum yang sederhana dan simpel. Kostum ini terdiri dari rompi mini, celana dan selendang. Warna yang digunakan untuk kostum terdiri dari tosca untuk rompi, magenta untuk celana dan warna magenta dan silver untuk selendang. Talent sangat santai dengan pemakaian kostum tersebut akan tetapi pada saat *action* di panggung talent merasa kurang nyaman karena selendang selalu bergerak walaupun sudah diberi bros.
2. Jin menggunakan warna biru sebagai lambang dari aman, dan bersih. Kata aman dan bersih ini tercermin dari pribadi Jin yang selalu menjaga majikankan dan Jin menjadi bersih karena Jin selalu bersikap baik dan ramah. Pada saat mengaplikasikan kosmetik pada seluruh tubuh talent merasa nyaman karena kosmetik merupakan kosmetik basah yang kemudian dapat kering setelah beberapa menit. Akan tetapi ketika setelah beberapa lama talent merasa panas dan perih yang mengakibatkan talent menjadi gerah dan tidak nyaman dan melaksanakan perannya. Untuk *make up* pada bagian wajah termasuk

*body painting* tidak menjadi masalah karena sudah lapisi dengan kosmetik seperti pelembab agar kulit masih terlindungi.

3. Penataan rambut tetap dilakukan dengan cara menempelkan rambut sambungan pada kulit kepala yang sudah dipotong habis. Dalam pemasangan rambut sambungan ini tidak memerlukan hairspray ataupun jepit karena yang digunakan cukup kapas dan lateks cair. Pada saat ingin menempelkan rambut sambungan kita harus mengerti seberapa kuat dan seberapa lama rambut tersebut akan menempel dikulit talent. Dengan menggunakan rambut sambungan tersebut, Jin akan merasa nyaman dan ringan.

## B. Saran

Setelah melakukan rias karakter tokoh Jin saran dari penulis adalah:

1. Pembuatan kostum harus sesuai dengan karakter tokoh agar tokoh tersebut merasa nyaman dan sesuai dengan karakter yang akan dibawa.
2. Memahami dan mengerti karakter dan ciri fisik dan kebiasaan yang dilakukan oleh tokoh agar mempermudah rancangan riasan.
3. Melakukan test *make up* agar tidak terjadi iritasi terutama bagi yang memiliki kulit sensitif dan mencoba dengan beberapa *make up* agar hasil yang didapat sesuai dengan keinginan.
4. Penataan rambut juga harus diperhatikan agar tokoh merasa nyaman dan tidak merasa disakiti.
5. Menjaga kekompakan dan saling berkomunikasi agar tidak terjadi kesalah pahaman antara satu dan lainnya.

6. Mengkoordinasikan dan merencanakan keuangan dengan matang.
7. Mengumumkan iuran dana untuk tugas akhir jauh-jauh hari.
8. Memberitahukan pemasukan dan pengeluaran secara *up date* .
9. Mempunyai data yang real dan terperinci.
10. Mempersiapkan nota-nota dengan baik sebagai tanda bukti transaksi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arifah. A. Riyanto. (2003). *Desain Busana*. Bandung: Yapemdo
- Atisah Sipahelut, Petrus Sumadi. (1991). *Dasar-Dasar Desain*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Chodijah, dkk. (1982). *Desain Busana*. Jakarta: CV Petra Jaya
- Endang Baqirina dan Zahida Ideawati. (2001). *Perawatan dan Penataan Rambut*. Yogyakarta: Adicpta
- Hartatiyati Sulistio. (\_\_\_\_\_\_). *Rancangan Busana*. Semarang: UPT.UNNES Press
- Herman J Waluyo. (2006). *Drama Naskah Pementasan dan Pengajarannya*. Surakarta: LPP UNS
- H.I.Roeswoto. (1985). *Tata Kecantikan Kulit Tingkat Terampil*. Jakarta: KelompokPenyusun Buku Pada Direktorat Pendidikan Masyarakat
- Ikranegara, Yudistira. (2004). Kamus lengkap bahas indonesia. Solo: Beringin
- Nelly Hakim, dkk. (1985). *Tata Kecantikan Kulit*. Jakarta: PT Vika Press
- Porrie Mulyawan. (2002). *Menggambar Mode Dan Mencipta Busana Wanita*. Jakarta: BPK Gunung Mulya
- Puspita Martha. (2009). *Make Up 101 Basic Personal Make-Up*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Puspita Martha International Beauty Shool. (2009). *Make up 101 Basic Personal Make up*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Sadjimana Ebdi Sanyoto. (2009). *Dasar- dasar seni dan desain*. Yogyakarta : Jalasutra
- Sicilia Sawitri dan Prapti Karomah. (1998). *Pengetahuan Busana*. Yogyakarta
- Sri, Ardiyati Kamil. (1997). *Tata Rias Untuk Kecantikan dan Kepribadian*. Jakarta: Miswar
- Sri, Ardiyati Kamil. (1986). *Fashion design*. Jakarta: CV Baru.
- Sri Widarwati. (1993). *Desain Busana I*. Yogyakarta: Ikip Yogyakarta
- Triyanto; Noor, Fitrihana & Mochamad, Adam Jerussalem. (2011). *Aneka*

*Aksesoridari Tanah Liat.* Yogyakarta: PT Macanan Jaya Cemerlang

Vincent J-R Kehoe. (1992). *Teknik Make Up Profesional untuk Artis Film Televisi dan Panggung.* Yogyakarta: MMTC

Widjiningsih. (1994). *Kontruksi Pola Busana.* Yogyakarta: IKIP Yogyakarta

Wien Pudji Priyanto. (2004). *Diktat Kuliah Tata Pentas Teknik Pentas.* Yogyakarta: FBS UNY

[http://www.ceritaanak.org/index.php?option=com\\_content&view=article&id=63:cerita-anak-dongeng-aladin&catid=34:cerita-dongeng-anak&Itemid=53](http://www.ceritaanak.org/index.php?option=com_content&view=article&id=63:cerita-anak-dongeng-aladin&catid=34:cerita-dongeng-anak&Itemid=53) .  
diakses pada tanggal 7 Februari 2012

[http://trueaein.multiply.com/journal/item/13/tatoo\\_dan\\_body\\_painting?&show\\_int\\_ernal=1&u=%2Fjournal%2Fitem](http://trueaein.multiply.com/journal/item/13/tatoo_dan_body_painting?&show_int_ernal=1&u=%2Fjournal%2Fitem)  
diakses pada tanggal 10 maret 2012

<http://id.answers.yahoo.com/question/index?qid=20111127040107AA1Zn2E> .  
diakses pada tanggal 10 maret 2012

[http://www.geocities.ws/kurcantik204/rias\\_wajah\\_karakter\\_bella.pdf](http://www.geocities.ws/kurcantik204/rias_wajah_karakter_bella.pdf)  
diakses pada tanggal 20 April 2012

<http://desaingratis.com/info/filosofi-warna/>  
diakses pada tanggal 7 Februari 2012

[http://www.geocities.ws/kurcantik204/rias\\_wajah\\_fantasi\\_bella.pdf](http://www.geocities.ws/kurcantik204/rias_wajah_fantasi_bella.pdf)  
diakses pada tanggal 20 April 2012

[www.googleimage.com](http://www.googleimage.com)  
diakses pada tanggal 7 Februari 2012

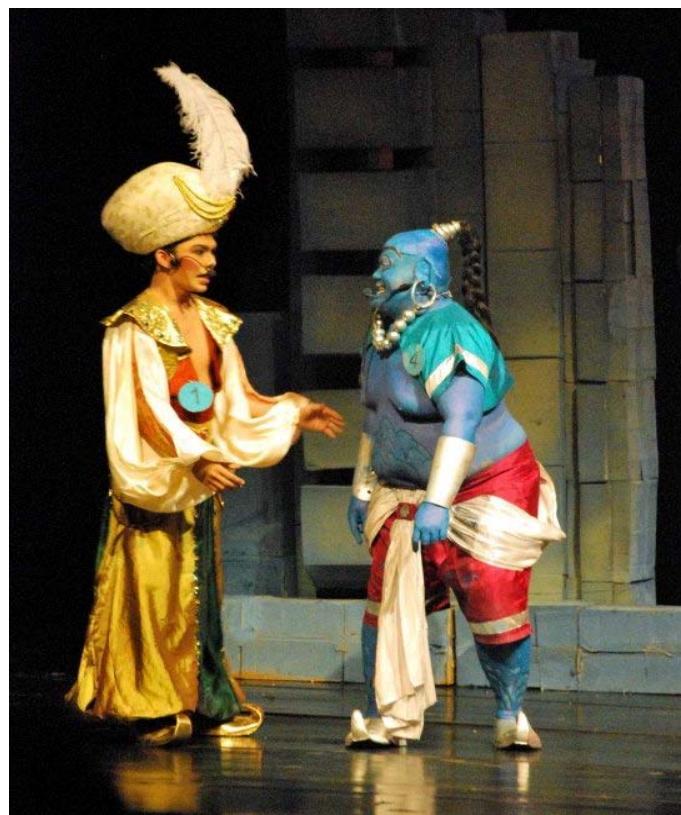
<http://teaterku.wordpress.com/2010/03/26/tata-bunyi/>  
diakses pada tanggal 10 maret 2012

<http://www.scribd.com/doc/4994224/pengertian-manajemen>.  
diakses pada tanggal 10 maret 2012

# **LAMPIRAN**



Lampiran 1 : Jin dan kupu-kupu



Lampiran 2 : Jin dan Aladin



Lampiran 3 : Jin's Action I



Lampiran 4 :Jin's Action II



Lampiran 5 : Jin's Action III



Lampiran 6 : Jin dan Konseptor



Lampiran 7 : Jin dan Konseptor



Lampiran 8 : Jin dan Konseptor



Lampiran 9 : Konsep panggung Aladin



Lampiran 10 : Ruangan Pertunjukan